出版／1989年6月8日

特價 40元

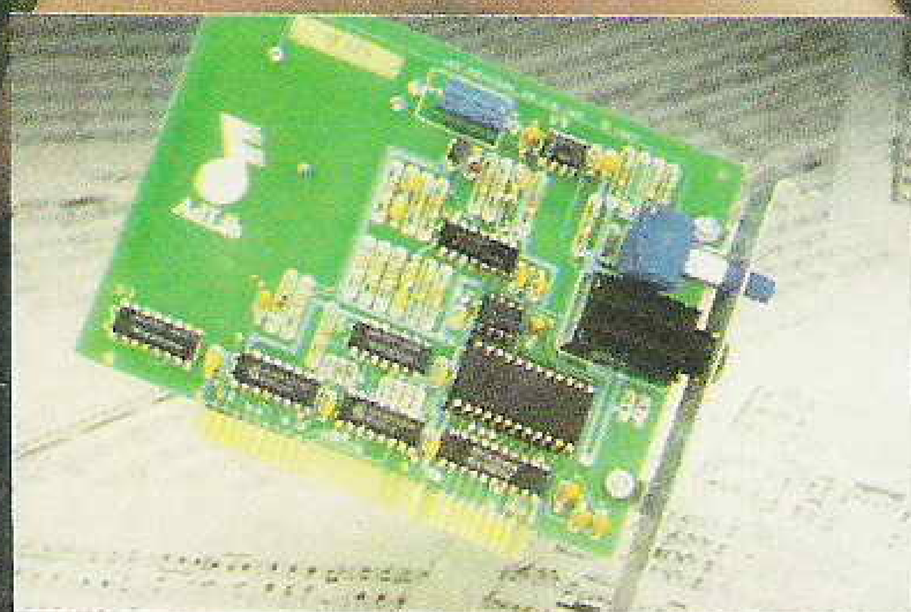
The Softworld
軟體世界

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

第3期

本月特輯

炎炎夏日的好去處……運動軟體大展



音樂卡的莫札特

一線之間裡的世界



異形大進擊完全攻略

瘋狂大樓完全攻略

宇宙傳奇III完全攻略

海狐 F16

傲然領航的巨星赫然登場

跨越科技巔峯，精品躍然出世
亞洲電腦掌握絕佳契機

推出超低動心價詳情速洽全省亞洲電腦世界



ASIA 亞洲電腦

請洽亞洲電腦世界全省服務網

台北區 / 來欣 / ☎(02)396-5781 / 台北市八德路一段51號(光華商場2F36號)
蔚信 / ☎(02)392-7367 / 台北市八德路一段51號(光華商場2F91號)
羅林 / ☎(02)394-4812 / 台北市羅斯福路二段10號
詮民 / ☎(02)596-2935 / 台北市民權東路181號2F
翼翔 / ☎(02)381-1407 / 台北市中華商場忠棟2樓13號
捷宇 / ☎(02)311-0902 / 台北市中華商場忠棟2F99號
東譽 / ☎(02)717-7245 / 台北市民生東路826巷1弄15號
元亨 / ☎(02)305-6034 / 台北市中華路2段387號1F
後龍 / ☎(037)728-720 / 苗栗縣後龍鎮車站街128-14號
李安 / ☎(03)425-8000 / 中壢市中美路109號
台灣 / ☎(035)225-181 / 新竹市西大路542號
殷詮 / ☎(036)622-068 / 苗栗縣竹南鎮東平路125號
台中區 / 亞歌 / ☎(04)252-9526 / 台中西屯區福星路345號
中信 / ☎(04)220-8628 / 台中市明道街93號
邁克 / ☎(04)223-8540 / 台中市中山路49巷5號
邁克 / ☎(04)225-8961 / 台中市中山路49巷16號
日成 / ☎(04)222-8725 / 台中市三民路三段196號
日成 / ☎(049)336-959 / 南投縣草屯鎮太平路2段51號
台東區 / 東方 / ☎(089)322-967 / 台東市新生路408巷13號
嘉義區 / 盟統 / ☎(05)222-2737 / 嘉義市西榮街184號
台大 / ☎(05)224-1686 / 嘉義市民國路65號
良威 / ☎(05)370-2350 / 嘉義縣朴子鎮文化南路27號
台南區 / 早陽 / ☎(06)234-4382 / 台南市青年路368號
傑登 / ☎(06)226-8862 / 台南市北門路一段66號
柏德 / ☎(06)264-5333 / 台南市健康路281號
禎德 / ☎(06)267-8691 / 台南市崇明路350號
先師 / ☎(06)253-0773 / 台南縣永康鄉中正南路755號
捷訊 / ☎(06)635-7591 / 台南縣新營市新進路17號
高雄區 / 統全 / ☎(07)271-4536
信光 / ☎(07)321-7147
信光 / ☎(07)741-3468
信光 / ☎(07)582-1763
信光 / ☎(07)282-9316
上正 / ☎(07)331-9357
[illegible] / ☎(07)561-3516
林記 / ☎(07)251-1963
林記 / ☎(07)251-1964
[illegible] / ☎(07)722-6064
宏大 / ☎(07)622-4816
[illegible] / ☎(07)746-9427
屏東區 / [illegible] / ☎(06)777-6610
[illegible] / ☎(08)722-6535
[illegible] / ☎(08)788-1347

軟體世界

目錄

企　劃/史提芬　發行人/蔡美賢　總編輯/謝明奇
出版公司：合譽文化事業有限公司　登記字號：局版台業字第3082號　發行所/軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號
文字編輯/王美玲・謝明奇・林淑敏・李初陽　美術編輯/林殷熙・林俊宏・徐成和・文桂梅．賴姿瑾・劉信良・劉錦雀・陳揚隆

新震撼

凡購買
宇宙傳奇III
即可享受
魔奇音效卡 折價券
100元 並附贈
價值120元的
魔奇音樂卡帶……

宇宙傳奇 III

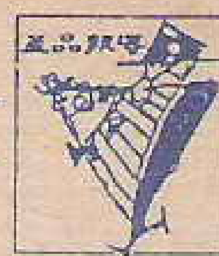


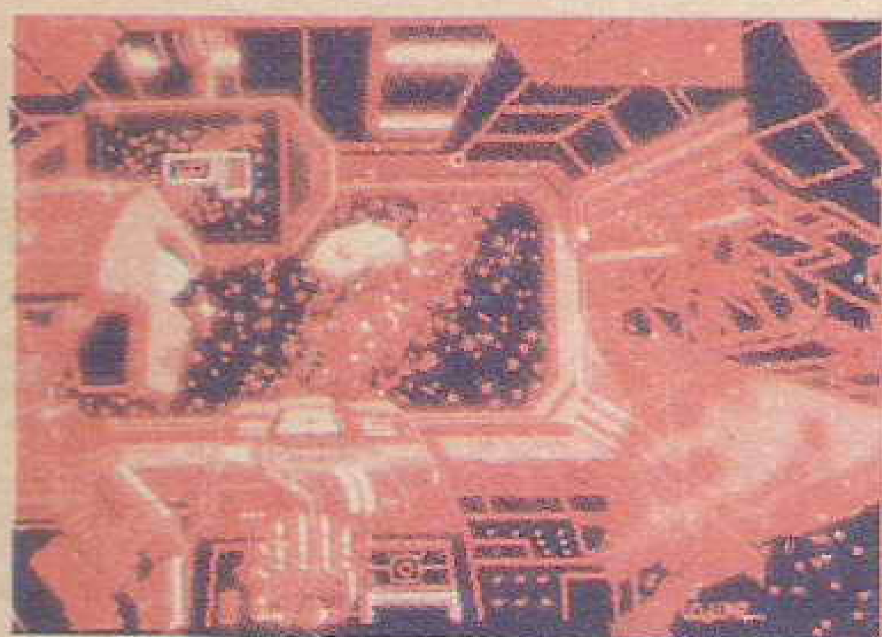
SPACE QUEST III

說起我們的宇宙大英雄—羅傑，他的傳奇事蹟實在是多得早已傳遍了全宇宙。自從上回粉碎了塞倫人的“創新星計畫”陰謀（宇宙傳奇 I ）及大魔頭Vohaul的“複製人計畫”（宇宙傳奇 II ）之後，羅傑早已成了宇宙間家喻戶曉的英雄人物了。不過，已經有很長的一段時間，宇宙新聞不再有羅傑的消息了，所有仰慕他的人都覺得非常的納悶……

羅傑的下落

話說羅傑打敗大魔頭Vohaul後，機警地逃出即將爆炸的太空堡壘，但是羅傑所搭乘的救生艇內氧氣所剩不多，無法供應漫長的星際之旅所需，於是羅傑躲進了冷凍的睡眠裝置……





羅傑所搭乘的救生艇被機械人駕駛的太空船發現，在漫長的太空漂浮中，終於有了一線生機……

光陰似箭、日月如梭，我們的宇宙大英雄已在外太空中漂流了相當漫長的時間，而救生艇也因小隕石及宇宙塵的撞擊而偏離了航道，然而生命呈休止狀態的羅傑卻毫不知情……



羅傑從冷凍睡眠裝置中甦醒過來，正納悶自己究竟是身在何方?!



走出救生艇，面對雜亂的破銅爛鐵，正覺前途茫茫……

終於，一艘由機械人駕駛專門負責收集太空垃圾的太空船在無意中發現了羅傑的救生艇（圖2），並將它吸引到太空船上（圖3），不幸的是這些機械人滿腦子只知道收集垃圾，對有機生命體的人類完全沒有概念，因此並沒有發現救生艇內的羅傑，於是將救生艇當太空垃圾拋棄在太空垃圾場中。而經過這一陣強烈的振動，解除了救生艇內的冷凍睡眠裝置，羅傑終於慢慢地甦醒過來……（圖4）



宇宙快報

就在同時，宇宙電台已經發佈了全宇宙的頭條新聞





每到一處新的環境，記得要先檢查周遭的狀況

類別：冒險
適用：IBM XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA. CGA. EGA VGA
操作：鍵／搖／滑
片裝：6 片

原來"宇宙傳奇"系列的兩位程式設計師突然離奇失蹤了，據傳言可能是被外星海盜綁架了，但卻一直無法證實……

這對羅傑而言，不但是一大諷刺，更是個宇宙大笑話—因為羅傑這位宇宙英雄正是出自這兩位程式設計師的手筆—難道羅傑有能力拯救艱鉅的宇宙危機，為宇宙帶來和平，卻無法解救這兩位創造他的程式設計師嗎？

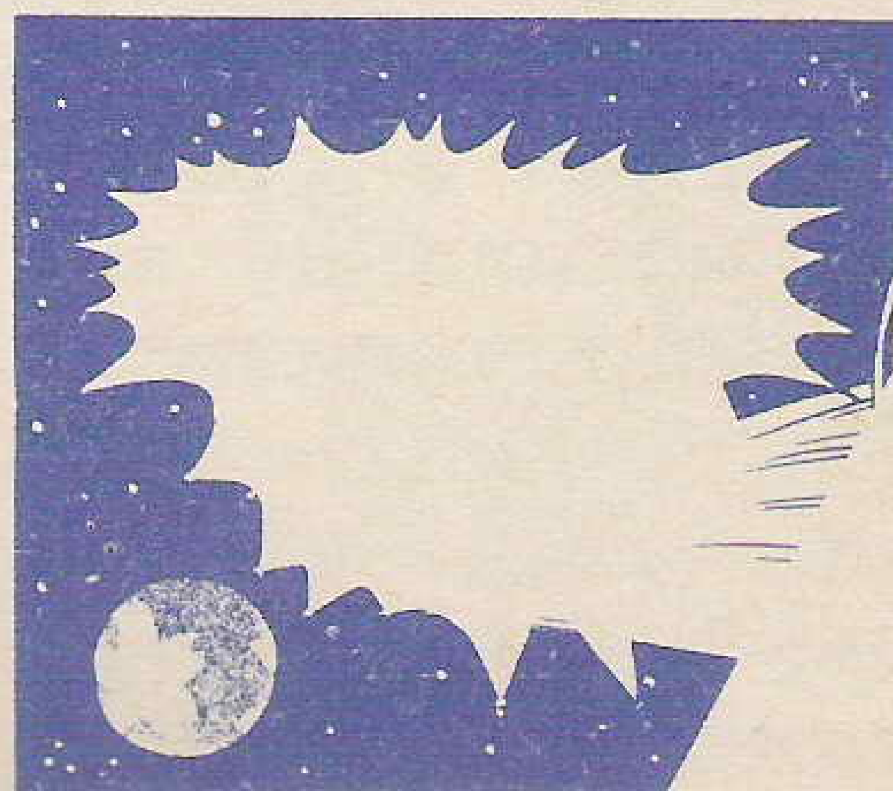
你將扮演羅傑的角色，解救這兩位程式設計的怪傑，但是首先，你必須先解救自己脫離這座專收破銅爛鐵的太空垃圾場，而後在浩瀚的外太空中找尋宇宙怪傑的下落並將綁匪繩之以法，然而星海茫茫，羅傑是否能再一次創造另一個宇宙傳奇，就要看你的努力了！！（圖6）

遊戲特色

＊簡易的雙向文字溝通。

＊豐富而多變化的3D立體動畫，畫面精緻，特殊的音樂處理，配合音效卡更具臨場震撼力。

＊料想不到的劇情佈局，即使不曾玩過宇宙傳奇Ⅰ、Ⅱ，也能完全投入緊張的劇情中。

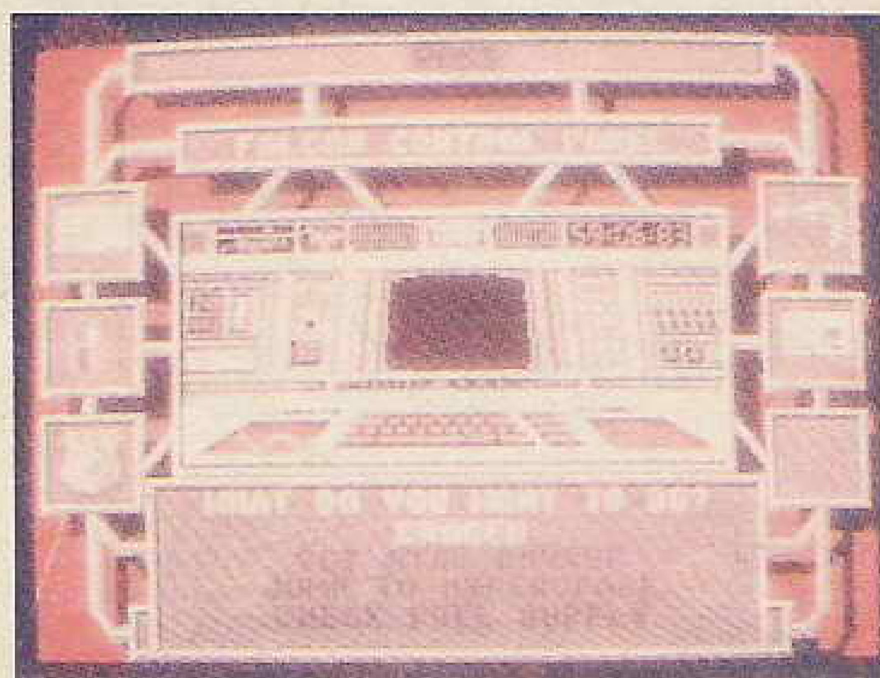


OMNICRON CONSPIRACY 太空捕快



類別：冒險　　操作：鍵／搖
適用：IBM XT／AT　　片裝：4片
記憶：512 K
顯示：MGA.CGA.EGA.

你，艾斯（Ace）是一個頗受敬重的星際警官，配帶著最神氣的星際手槍，常令敵人聞風喪膽，因此長官也特別重用你。這日，正在飛鷹號的休息室享受寧靜的夜晚時，你的私人偵測器（PAL）進來向你報告，咱們的一艘運輸艦載著藥品，離奇失蹤了。驚悸之餘，趕快駕著飛鷹號趕往科隆星，參見星際警長，也許有大案件也說不定……



駕駛飛鷹號開始一連串的冒險

經過警長指示，原來是黑星號（Blackstar）運輸艦在三天前遭受攻擊，並被發現漂離在座標711509的方位。也許這只是普通的殺人搶劫案件，應該不棘手才對！憑我敏捷的辦案能力，這只是區區的小case而已。

趕快起程到黑星號搜索，看看是否有任何蛛絲馬跡可尋。利用卡片鑰匙打開氣閘的門，進入黑星號，才剛踏進黑星號，只見橫屍遍野，真是慘不忍睹。看看失事前的電腦錄音，沙巴人？！難道是沙巴人幹的？！所有的艦上人員全死光了，卻只有乘客卡特蘿（Quattro）失蹤？好吧，就這些線索先回去報告警長，看情形再說了！



警長交給你這項神聖的任務－拯救宇宙安危

真衰呀！被警長刮了一頓，哼！我就不相信無法查個水落石出。心情真壞，至街上逛逛，散散心。到圖書館看看書。咦！有電腦？！用用看，反正沒人看到，怎麼出現一條通道？進去看看，原來是曼特人，運氣真好，遇到他們的首領，詢問之下，原來曼特人為了星際葯物（stardust drug）分裂成兩派，背叛的曼特人派了沙巴人暗殺了前任首領。是該死的沙巴人，看我如何收拾你們。



與曼特人首領交談，可獲得重要線索

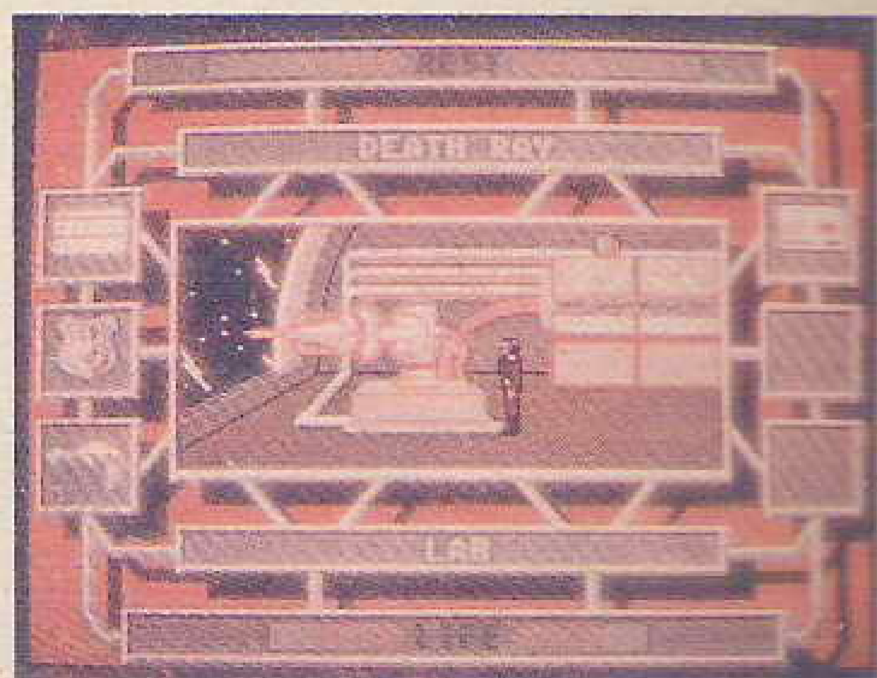


根據警長說黑星號的消息是來自心情酒店（Mind-zi tavern），就到心情酒店查查吧！貝羅斯這個傢伙好像知道有關沙巴人的事，嗯！跟著他回家，也許可發現寶貴的線索，一進門，啊！沙巴人……



搜索黑星號，放眼望去，盡是遍地橫屍，慘不忍睹

奇、奇、奇這到底是怎麼回事呢？整個案件錯綜複雜，撲朔迷離，你想知道艾斯發生什麼事了嗎？你想知道是誰在幕後指使這場宇宙的大陰謀嗎？趕快加入我們的冒險行列，自己去發掘答案吧！



可怕的亡命輻射線（Death Ray），是誰製造的呢？



看吧！不守警察條約，被關進監牢中，可憐喲！







火戰車

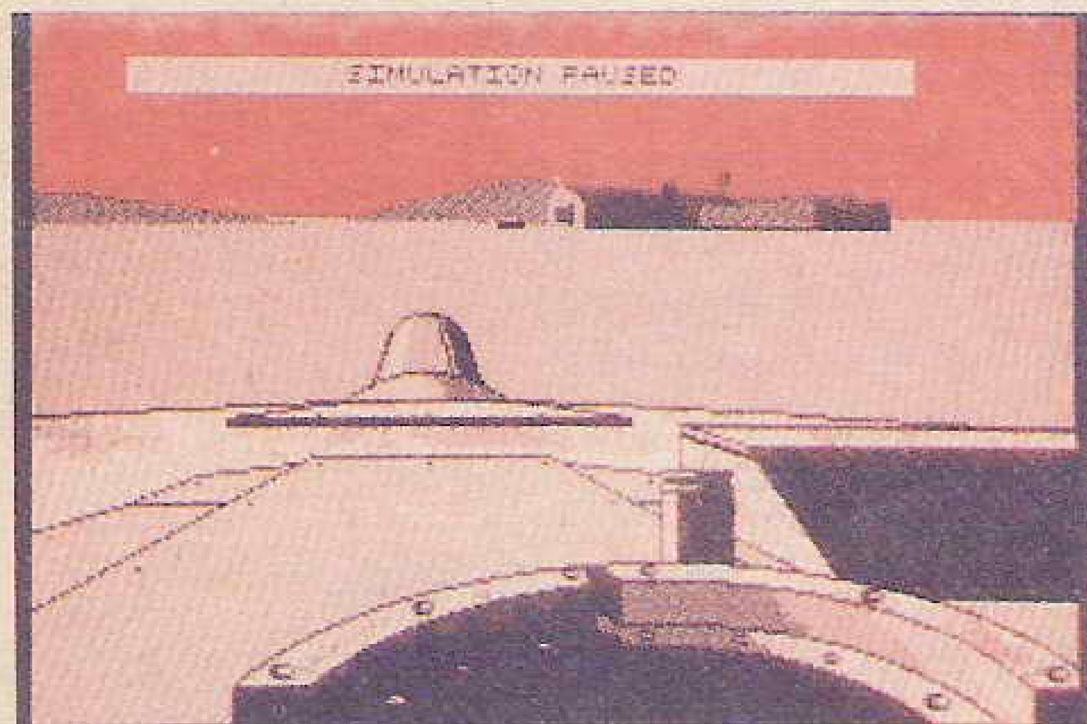
類別：模擬
適用：IBM XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA.CGA.EGA
操作：鍵／搖
片裝：*2*片

坦白地說，我一向對模擬類的遊戲沒有什麽特別的好感，其實，說得更貼切些，我簡直有點痛恨這類遊戲了，它們錯綜複雜的控制鍵總是弄得我暈頭轉向，敬鬼神而遠之。直到“火戰車”出現，使我對這類遊戲的觀點有了一百八十度的大轉變，原來，模擬類的game也會如此地有趣呢！



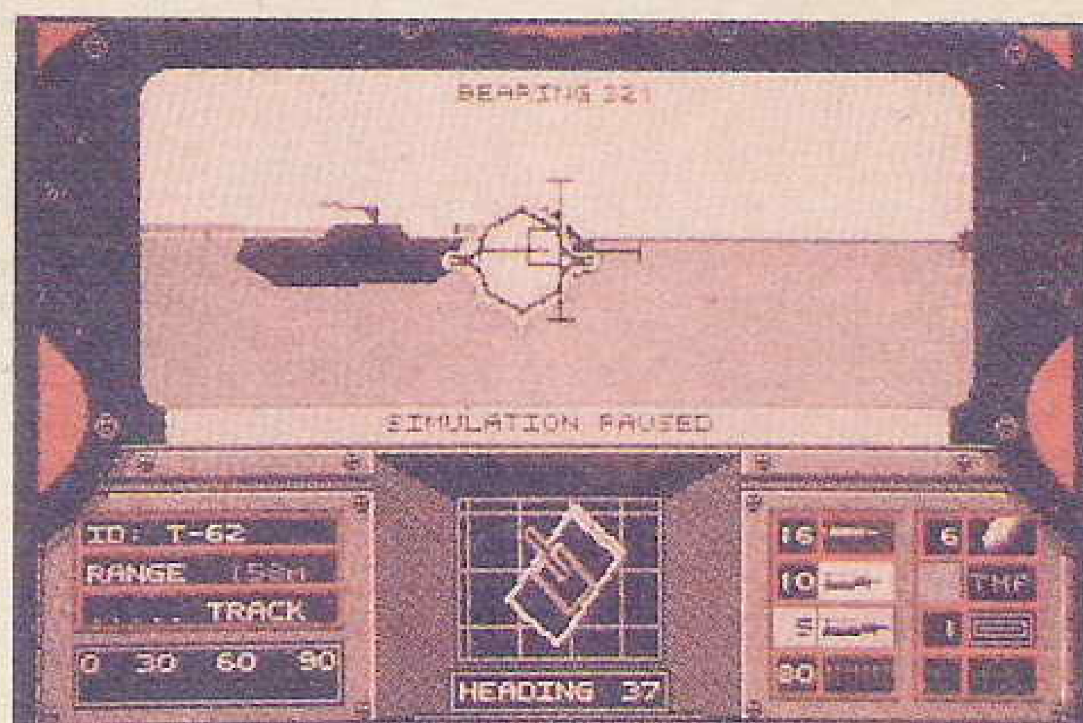
基地的補給室—在這裏你可以選擇攜帶的彈藥種類和數量

這個遊戲模擬的是美俄雙方多年苦心研究的成果—MI與T—72主力戰鬥坦克，唯一讓我傷腦筋的就是那位動輒破口大罵的威爾遜上校以敵我的武器辨別，不過，只要一進入遊戲，想想又可以當我的女坦克王長一展威風，這些就不算什麽了。玩此遊戲，你可以進行單一任務，也可以展開一場由八個人不同任務所組成的完整戰役，另有三種遊戲困難度及日、夜間戰鬥的設定，不論是生手也好，老手也罷，英雄皆有用武之地。此外，在任務進行中，你隨時都可以到基地的補給室去補充彈藥及燃料，當然，總會先找到基地！



砲塔位置—從坦克頂端的艙口向外觀察，真是一片海闊天空，這也是觀察空中敵人的最佳位置

“火戰車”最讓我“心儀”的就是它逼真的戰鬥畫面，MI一共裝戴青穿甲彈、高爆彈、AX彈三種彈藥及AA型機槍、120哩牛加農砲和煙霧罐發射器之三種武器，當鎖定目標，發射子彈後，只見畫面中敵軍中彈炸燬，真是“有敵自遠方來，不亦樂乎！”，但也不盡然都是如此完美，當你慘遭適軍修理而無法動彈時，只見你的坦克直冒黑煙，由近而遠漸漸消失，嘿，亂逼真的！



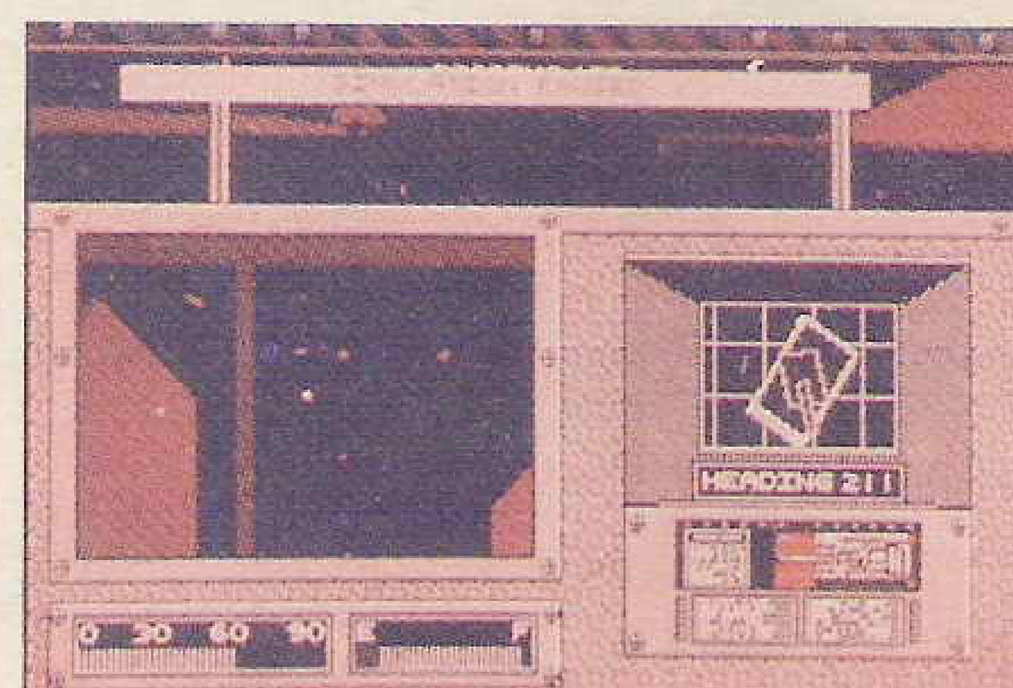
在砲手位置時，你可以利用瞄準系統對來襲的敵軍展開攻擊

此遊戲另一特點便是擁有四個戰鬥位置—砲手、車長、砲塔及駕駛位置，你可以從四個不同的角落觀看前方，並各有其獨特的功能。

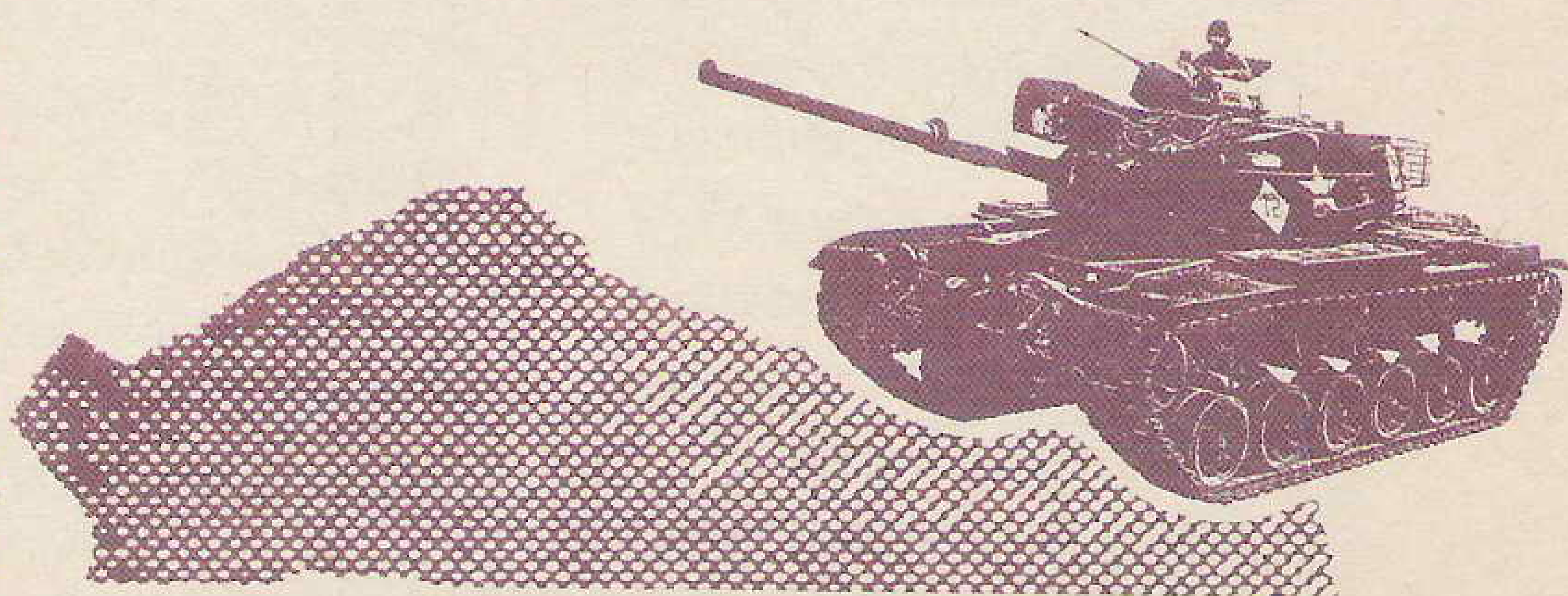


你的組員會隨時出現，向你報告敵軍所在的砲位，坦克受損的部位及情況等

或許是用慣了AT，說真的，我還真受不了此遊戲在XT執行速度，MI都成了烏龜啦！所以了，給你一個艮心的建議：換台AT吧？！

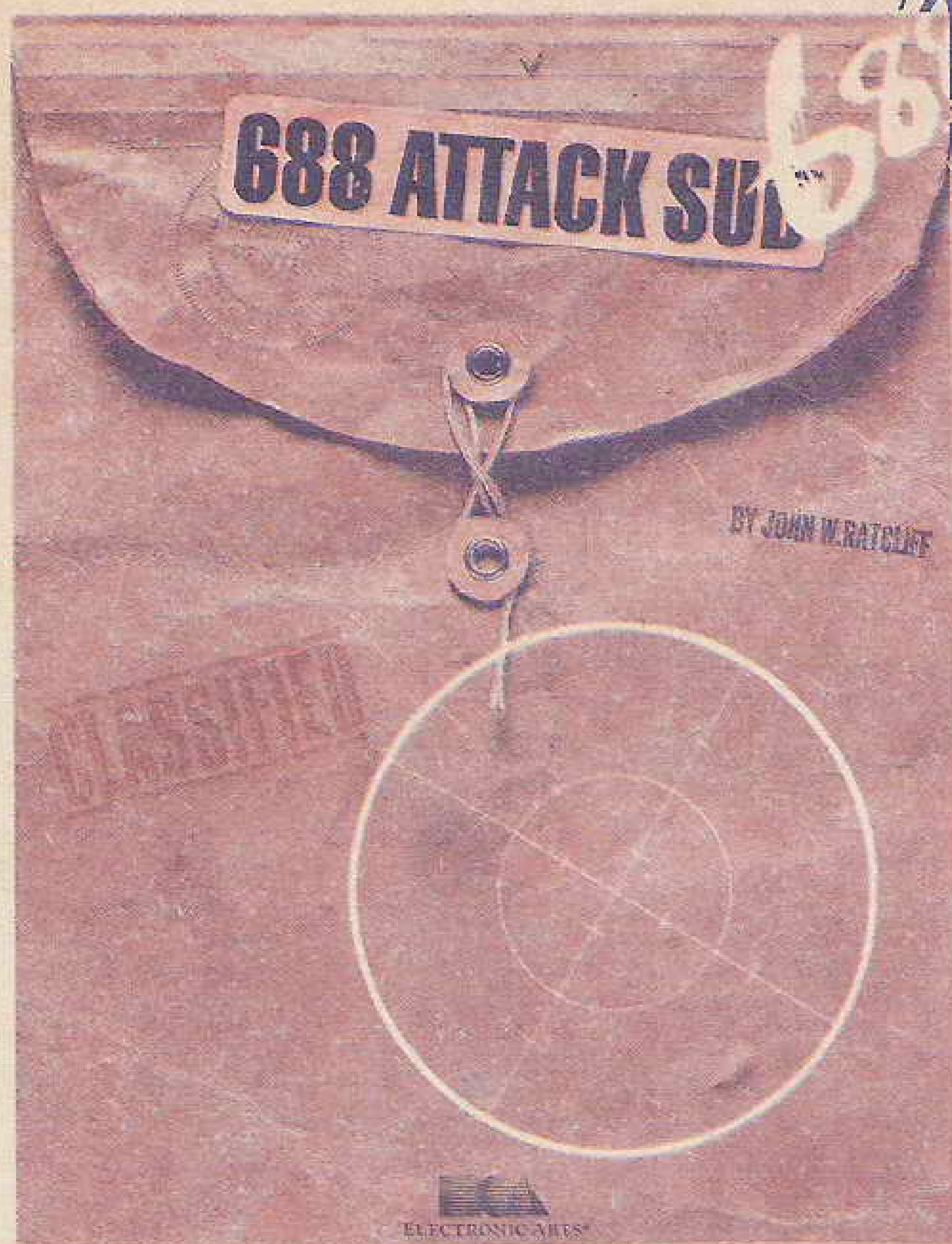


車長位置—你可以看到整個戰區的地圖，並且可以火戰車



688攻擊潛艇

688 ATTACK SUB

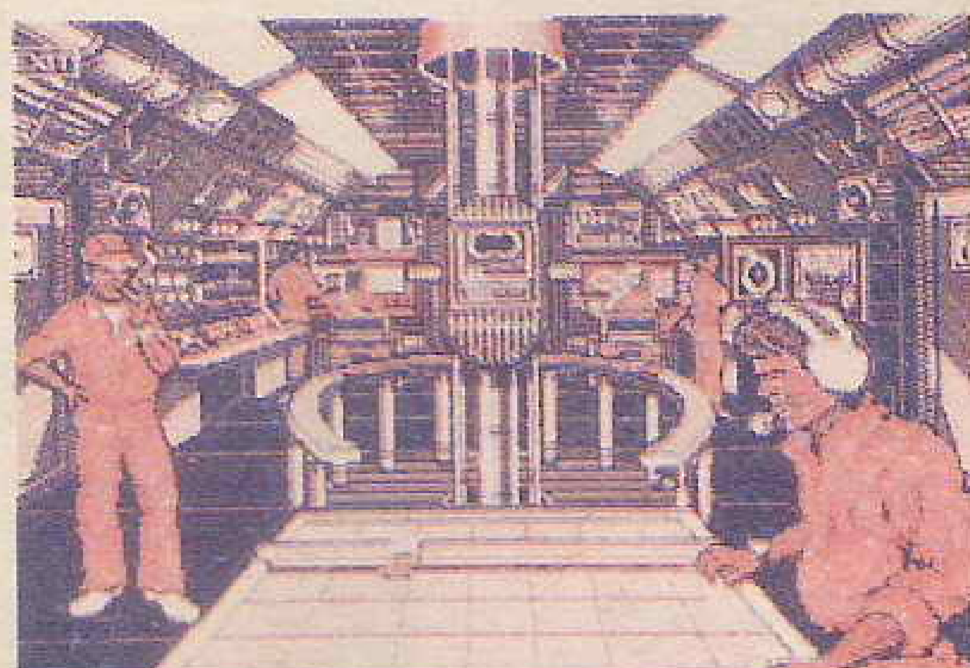


位居美國「武力三叉戟」之首的核動力攻擊潛艇，一直是機密中的機密，不用說一般人，即使是美國海軍的要員，也不見得對它有相當的了解。但是，現在各位渴望成為海中蛟龍的願望馬上就可以實現了！在「688攻擊潛艇」中，你可以指揮美國海軍的SSN688洛杉磯級核動力攻擊潛艇或蘇聯的α（Alfa）級核動力攻擊潛艇，為了東西雙方的衝突，在深邃的海中進行生死決戰。



你可命令船員執行任務或自己全權操控。在此 你可選擇發射的武器種類，有魚雷、和導引飛彈等。

在氣氛緊張無比的指揮室中，聲納官正全神貫注地聽著耳機中的聲音，即使是極弱的「砰」一聲，也能預知這艘昂貴的攻擊潛艇的命運……這是一場寂靜的戰爭，你只能用聲納和潛望鏡來確定敵人的位置，用沈靜的MK48魚雷或破海而出的戰斧巡弋飛彈來給敵人一個火辣辣的招呼。雖然你掌握著這項科技的結晶，但你仍然不能大意輕心，對方的驅逐艦和攻擊潛艇隨時都想要讓你永沈海底，此時你必須熟練地利用移動和反聲納裝置來避開敵手的導向魚雷，並在最有利的時機做出最有力的反擊。



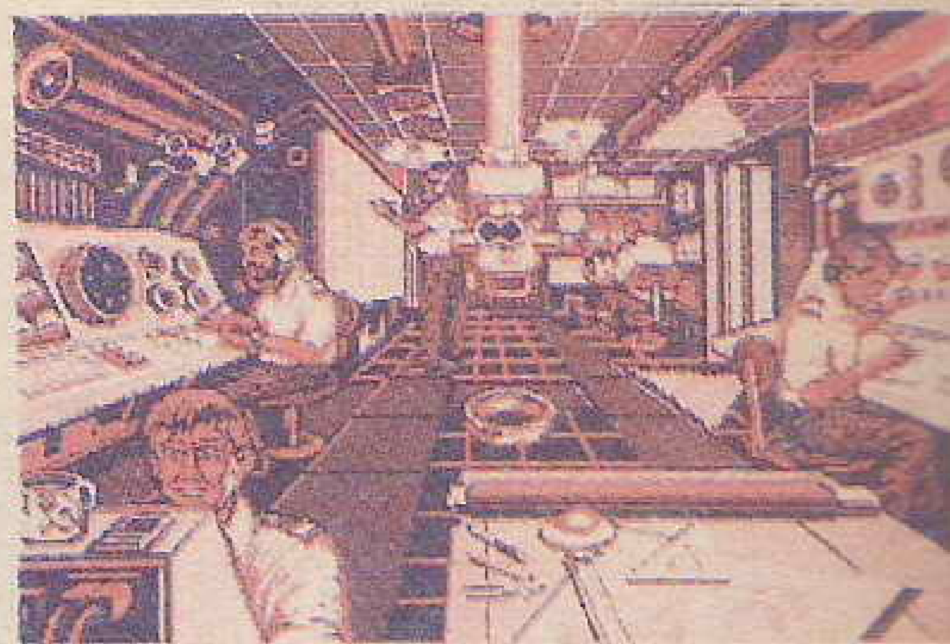
688攻擊潛艇的指揮艙 ，有電報室、導航室、操控室、聲納室、潛望鏡室、武器控制室和損壞管制室。

在「688攻擊潛艇」中，提供了一些極高度科技的技術給玩者利用，如：可大幅放大縮小的衛星地圖，敵我情勢一覽無遺；極精密的聲納分析儀，能查出不明接觸物究竟為何；高度解析的傳真影像，讓玩者細察周遭的海底地形，甚至觀看交戰的敵軍船艦。而在本遊戲中還加入了數據機（Modem）功能，擁有數據機的玩者可以連線進行遊戲，分別扮演688洛杉磯級潛艇和α級潛艇，來拚一場痛快淋漓、海中生死鬥。

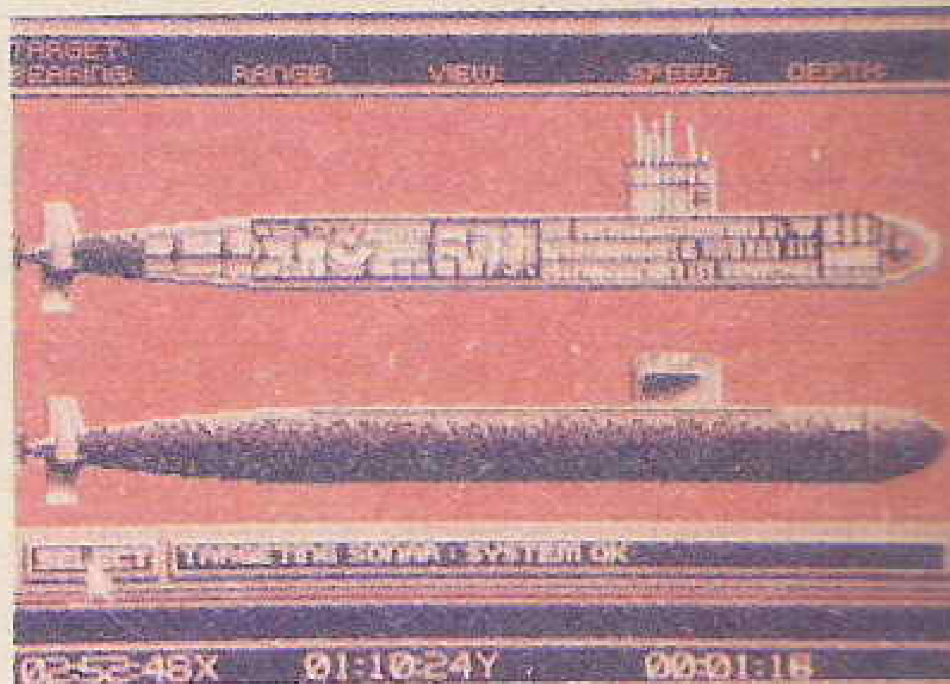


3D的聲納分析儀，幫助你攻擊敵艦或躲避敵人的追擊。

支援VGA顯示系統的精美畫面，真實詳盡的遊戲設計和扣人心弦的海中戰鬥，使「688攻擊潛艇」成為潛艇遊戲的佼佼者。夏日已至，各位艦長千萬別放過到北大西洋避暑的機會，只是……「砰」！加油吧，別淪落到海底當魚礁了！



蘇聯ALFA攻擊潛艇的指揮艙，雖然設備比不上688，但仍是一支強敵，萬不可忽視。



檢視潛艇的裝備

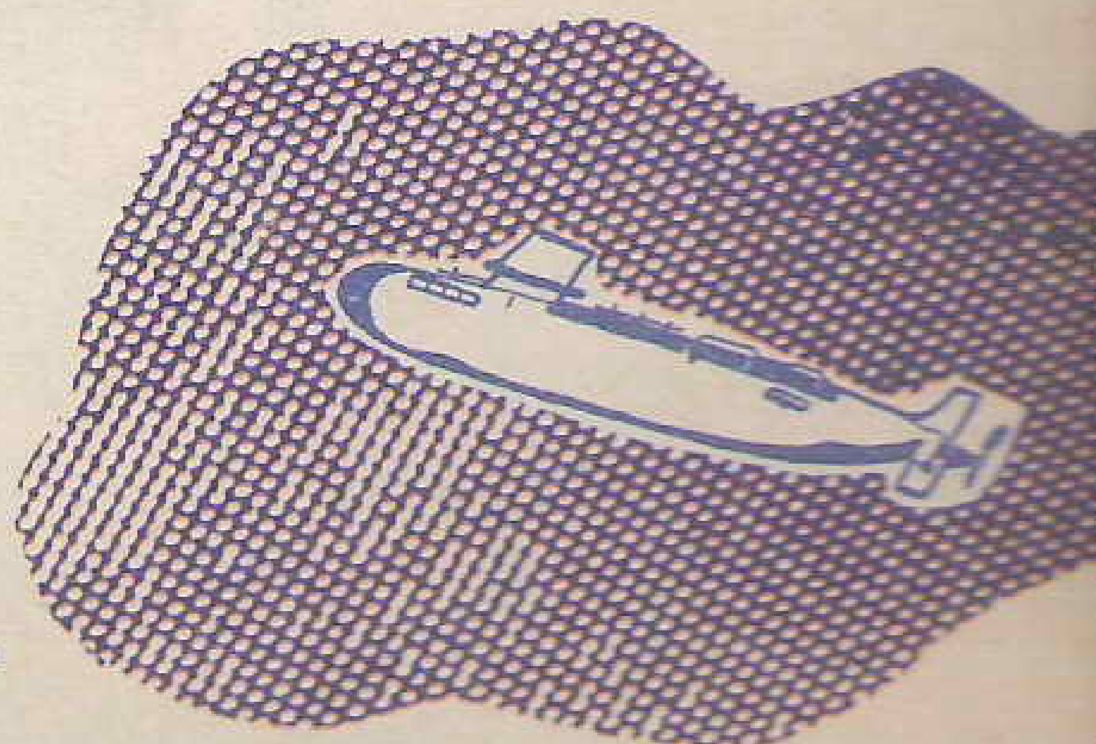


利用魚雷將利比亞的油輪擊沉



在操控室中可控制潛艇的方向和深度

類別：模擬
適用：IBM XT/AT
記憶：384K
顯示：MGA. CGA. EGA
操作：鍵/搖
片裝：2片





SKY SHARK 空中飛鯊

類別：動作
適用：IBM XT／AT
記憶：640K
顯示：MGA.CGA.EGA.VGA
操作：鍵／搖／滑
片裝：2片





（圖1）泰德公司是著名的大型電玩出品公司之一，繼"雙眼鏡蛇"之後，又推出shark的動作遊戲，更將之改編成PC電腦遊戲。



（圖2）功能齊全的"空中飛鯊"不但有遊戲自動示範，自設操作鍵，可供1～2人共同進行遊戲外，更可由鍵盤、搖桿及滑鼠操作，其特殊之立體音效可藉由音效卡及外接喇叭，使您有身歷其境的感受。

經常逛遊樂場的各級玩家一定對專門出品動作類大型電動玩具的泰德（TAITO）公司非常的熟悉，該公司所推出的"雙眼鏡蛇"（TWIN COBRA）在各大遊樂場中每每吸引大批的青少年。繼"雙眼鏡蛇"之後，該公司又推出"飛翔鮫"（SKY SHARK），更造成遊樂場的另一高潮。如今泰德公司已將飛翔鮫改編成電腦遊戲，這真是PC電腦使用者的一大福音，在尚未推出之前，即已成為各方注意的焦點。

這一套由大型電動玩具所改編的"空中飛鯊"，除了名稱與大型電玩不同外，全部與大型電玩相同，一點也不遜色，可以藉由鍵盤、搖桿或滑鼠操作；其中鍵盤的控制更可依各玩家的操作習慣自行設定。

本遊戲以二次世界大戰為背景，共有五項任務，可供1～2人進行比賽，此外尚有遊戲示範（DEMO）、任務解說…等功能，值得一提的是本遊戲之背景音樂及戰鬥音效可以透過音效卡及外接喇叭，讓你在進行遊戲的同時，除了緊張刺激的快感外，在視覺與聽覺上更是一大享受。





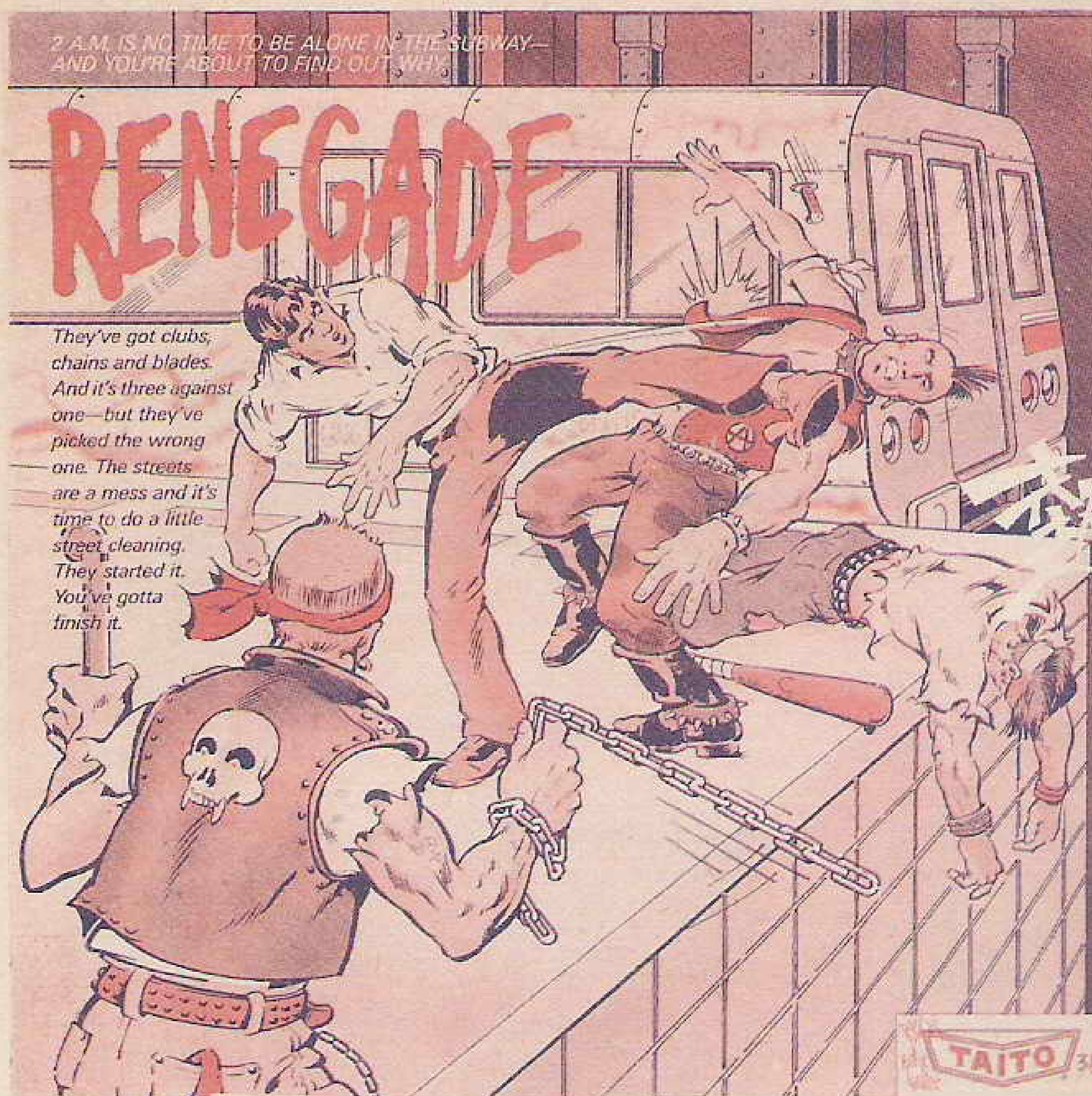
（圖3）不同的戰鬥地形。

這是一套純屬動作的遊戲，除了刺激好玩之外，更能培養您的直覺反應能力，為了達成任務，你須通過各種不同的地形，包括叢林、堡壘、鄉鎮、城市及海洋去殲滅敵方戰機、坦克及砲艦，這是一場非常激烈的戰役，可依您的程度選擇遊戲的難易程度，不過即使你選擇最簡單的遊戲程度，仍然必須反應靈敏、眼明手快，唯有如此，才能達成任務，將你的英名留在空戰英雄榜上。

本遊戲雖由大型電玩所改編，畫面及戰鬥場面絕不輸給大型電玩，此外，它更擁有大型電玩所沒有的許多功能，最重要的是你不必每玩一次就得投錢，總之，這是一套絕不讓你後悔的遊戲。

遊戲特色：
* 精緻的動畫、美妙的背景音樂及逼真的戰鬥音效。
* 可供1～2人進行遊戲。
* 具大型電玩所沒有的多種功能。
* 五項任務，不同的戰鬥地形及攻擊目標。





RENEGADE

熱血高校

類別：動作
適用：IBM XT／AT
記憶：**640**K
顯示：MGA.CGA.EGA.
操作：鍵／搖
片裝：**2**片

專門出品大型電玩的公司—TAITO—今年不但將飛翔鮫改編成PC遊戲，亦將熱血高校移植至PC，這對這一年TAITO公司來說是一大豐收，而對PC玩家而言，更是一大福音。現在就讓我為你介紹一下"熱血高校"的歷史。

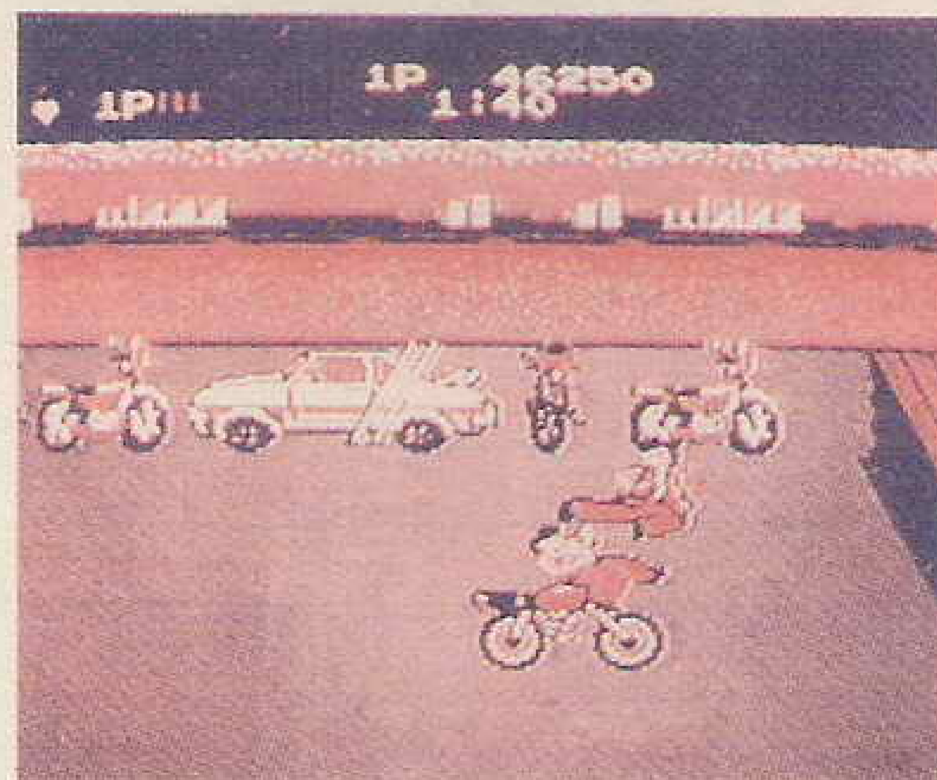
"熱血高校"大約在兩三年前就已問世，當時的確造成了一股風潮，後來更以"熱血高校"為藍本，而寫出了轟動大型電玩的"雙截龍"，因此"熱血高校"可稱得上是"雙截龍"的鼻祖。一般來說，從大型電玩改至PC的遊戲通常都遜色許多，但"熱血高校"的PC版卻將其缺點改進許多，不但場景比大型電玩多，還可以兩人一起進行遊戲。

本遊戲是以一所高中打架的故事為背景，共有五個關卡供你進行挑戰。某日，你正走下沈寂的地下鐵道，忽然有人冷不防地從你背後攻來，原來是同校的學生尋仇來了，別以爲這些高中生個子不大好對付，其兇猛暴戾諒你也招架不住。他們有的攜著兇器，有的練就一身的好功夫，擺好架勢，就等著你上鉤。若是被逼火了，也只好展現你深藏不露的絕活—飛腿、側踢和拳擊等招式，打得他們落花流水。然而他們的頭頭可狡猾了！他先派出一群小嘍囉消耗你的體力，自己在一旁納涼，等到手下快死光了才會上場與你交手，夠奸詐的了！

第一關是在地下鐵旁，這群傢伙還算好對付，只要你的招式快、狠、準，應是很容易過關。



第二關是在碼頭旁，首先有一群飛車黨企圖將你撞死，只要使出飛踢便可將他們解決。



第三關是在街道旁，這裡有一群女中英豪等著和你較量，乖乖，誰說女人是弱者的？



第四關亦是在街道旁，這群人非常狡猾，你得時時注意背後是否有人偷襲。

第五關是與比格先生（Mr. Big）和他理平頭的部下作戰。如果你順利地過關，美麗動人的露西正等著你呢！（唉！怎麼就沒有英俊瀟灑的白馬王子?!）



突然一陣鏈條打擊的聲響劃破了夜晚的寧靜……



喔！原來是你呀！鼠輩（HAMSTER）
怎麼逃出監獄的？從排水溝嗎?! 哈哈……
好吧，小子！我等今天已經很久了，我要
嚐死的滋味，如何？打算試試看呢？還是
饒？



沒有這麼容易，好小子！

我也要算上一份！







玩過"光芒之池"的玩家，是否還記得環繞於月之海的精靈港口—海爾斯法（Hillsfar）？雖然在"光芒之池"中，你英勇地擊敗了泰蘭特拉克斯，拯救了菲蘭城與月之海的未來，但你是否仍意猶未盡呢？SSI公司的龍與地下城系列繼"光芒之池"之後，又發行了這部"幽城寶藏"，讓玩家再度享受冒險的刺激。

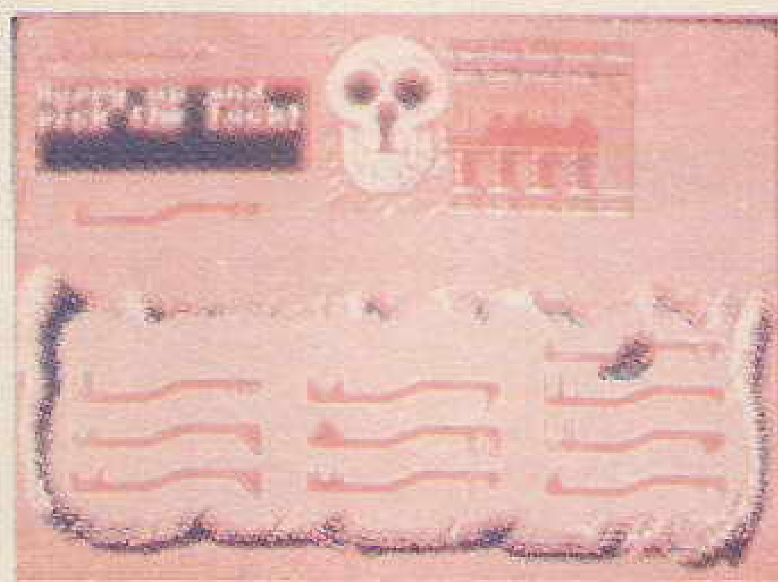
海爾斯法是精靈王國建造的交易中心，人類與精靈便藉著海爾斯法城進行各項交易，不但促進人類與精靈的關係，更帶動整個城市的繁榮。儘管如此，精靈對人類仍心存芥蒂，於是終於決定撤離，就只一夜之間，整個精靈王國便消失得無影無蹤。

此次撤離對海爾斯法的打擊頗大，市政府逐漸沒落，最後終於被馬爾提爾（Maalthiir）所推翻。自馬爾提爾接管海爾斯法以來，大肆擴展兵力，雇用殘酷外籍兵駐守，在他的控制下，海爾斯法越來越富裕，也變得更人性化，和具侵略性。

遊戲中由你扮演一個追求財富和名聲的年輕冒險者，正準備前往傳聞中的海爾斯法，去挖掘那誘人的財富。你必須騎著快馬奔馳於各條道路之間，沿途有各樣的陷阱和障礙，如何一一避過，就看你的騎術了，可別跌得四腳朝天喔！


看！騎上愛馬奔馳於綠林之間，好不神氣！

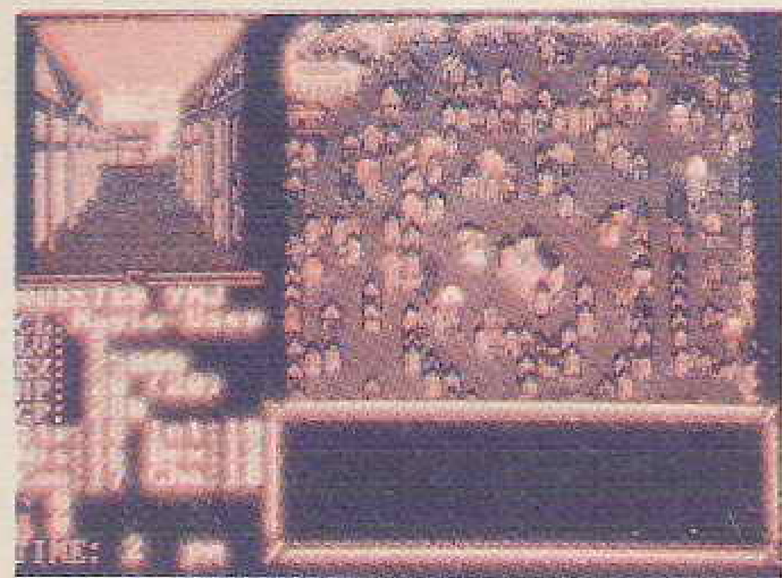
在城內和各個地點都有廣大的地下迷宮供你尋寶，一旦進了迷宮中，可盡力搜括物品，但可別"見錢眼昏"，忘了找出口，否則，"偷雞不著蝕把米"，反被外籍兵捉到競技場鬥爭，可就很慘了。


這麼多把鑰匙，到底那一把才是正確的呢？

此遊戲最大的特色就是你必須靠敏銳的眼力和開鎖的技術，開啟鎖住的寶箱或房間。若你的職業是賊或雇用會開鎖的隊員，便擁有一套鑰匙幫助你開鎖，想打開寶箱嗎？可不是容易的事呢！


在競技場搏鬥，以獲得名聲和財富

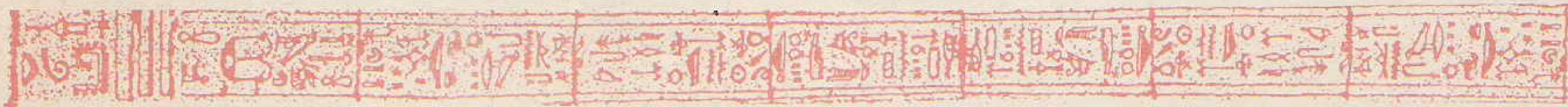
說實在的，這是一個相當熱鬧又簡易的角色扮演，遊戲中除了可到競技場打打殺殺　外，碰不到什麽敵人，也沒有法術可施展，因此，如果你是角色扮演的新手，這是一個非常適合你的遊戲，如果你是龍與地下城的愛好者，更千萬別錯過這妙趣橫生的遊戲，它可以讓你將"光芒之池"的人物傳過來，繼續你的冒險，以提昇你的人物，以後再將人物傳至龍與地下城的下部名著"青色枷的詛咒"（暫譯）（Curse of the Azure Bonds）中。如此一來，你的人物可成了超級人物，何樂而不為呢？


海爾斯法附近地圖

特　色：

* 具有許多不同的畫面，自騎馬、3D城鎮、2D地下城等，應有盡有。
* 可將"光芒之池"中的人物傳送過來，繼續你的冒險。
* 提供各式鑰匙，考驗你過人的智慧。

類別：角色扮演
適用：IBM XT／AT
記憶：384K
顯示：MGA.CGA.EGA.
操作：鍵／搖
片裝：2片





聖女貞德

類別：戰略
適用：IBM XT／AT
記憶：**640** K
顯示：MGA.CGA
操作：鍵／搖／滑
片裝：2 片

在法國坎坷的歷史中曾經出現多次的災禍，其中最為世人所熟知的就是英法百年戰爭，而在這場慘烈的戰役中，最廣為流傳的應該是聖女貞德的軼事了。

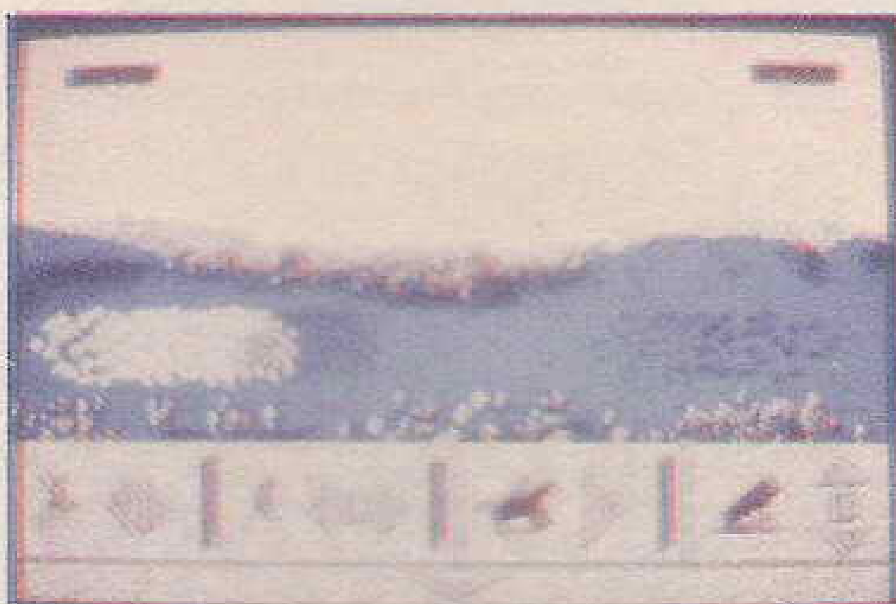
那時候，整個歐洲大陸正陷入可怕的黑暗時期，相對的，歐洲的文藝復興也正逐漸開始萌芽，西元1415年10月25日，英王亨利五世在 Picard 的 Marshes 擊潰了法國的騎兵隊，而法國由 BourgogNe 公爵所領導的黨羽更大肆屠殺異己，以致造成極嚴重的內戰，在這種內憂外患的情況下，大大地傷了法國的元氣。為了戰爭，法國人民必須繳交龐大的稅款，而許多辛勤耕耘的農作物也慘遭蹂躪，法國的前途實在堪慮……

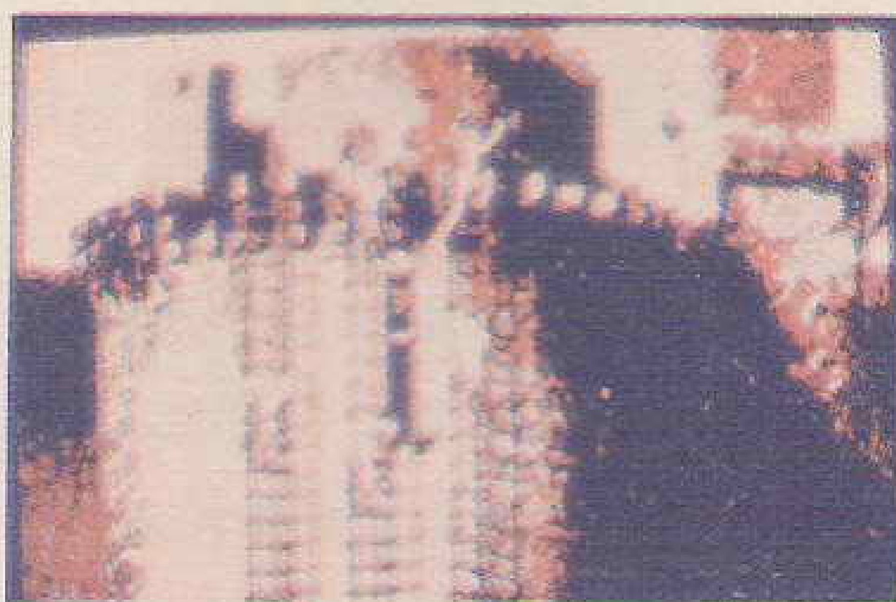
當時在位的法王查理士六世在西元1428年逝世，他的兒子—查理士正準備登基，他雖一直想挽回頹勢，然而此時，法國元氣大傷，似乎已經到了無可挽回的局勢……

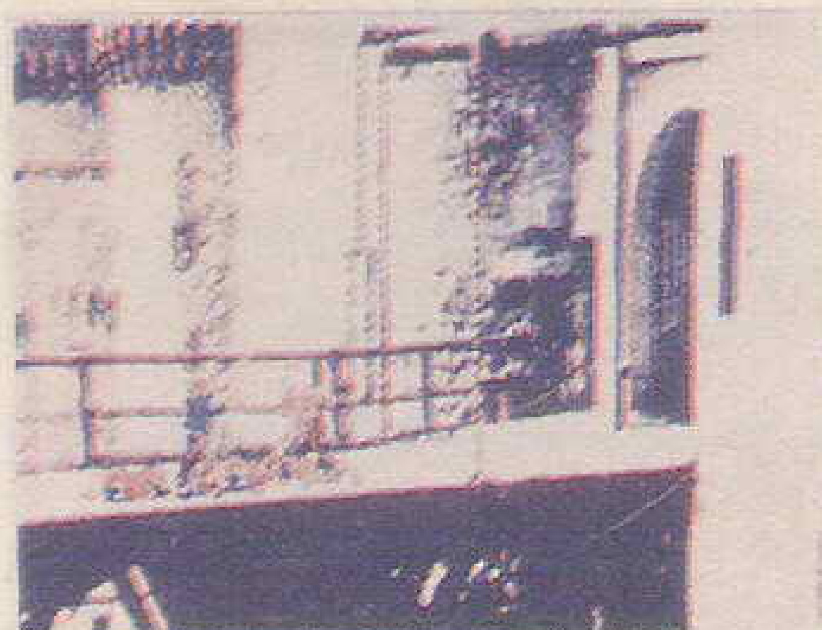

呈六角形的法國地圖上，可供你調派軍隊，策動戰略佈署

就在此時，一位年輕的農家女，年僅十七歲的少女貞德（Joan of Arc）出現了。據說曾有一位先知囑咐她必須挺身而出挽救法國，並將英軍逐法國境內，於是在西元1429年 2 月，她隻身前往 Chinon 城，謙卑地伏跪在查理士皇太子的面前說明來意；而查理士在面臨諸多壓力與挫折下，相信她就是神的化身，於是答應貞德的請求，派她指揮一支部隊前往尚未被英軍佔領的 Orleans 城。

整個遊戲在歷史背景的烘托下，顯得更為真實，是一部不可多得的戰略遊戲，你的任務就是幫助查理士皇太子順利登上王位，舉行壯觀的加冕典禮，並收復被英軍佔領的土地及驅逐英軍。


英法兩軍的兵步，輕騎兵及弓箭手在野外發生激烈的遭遇戰

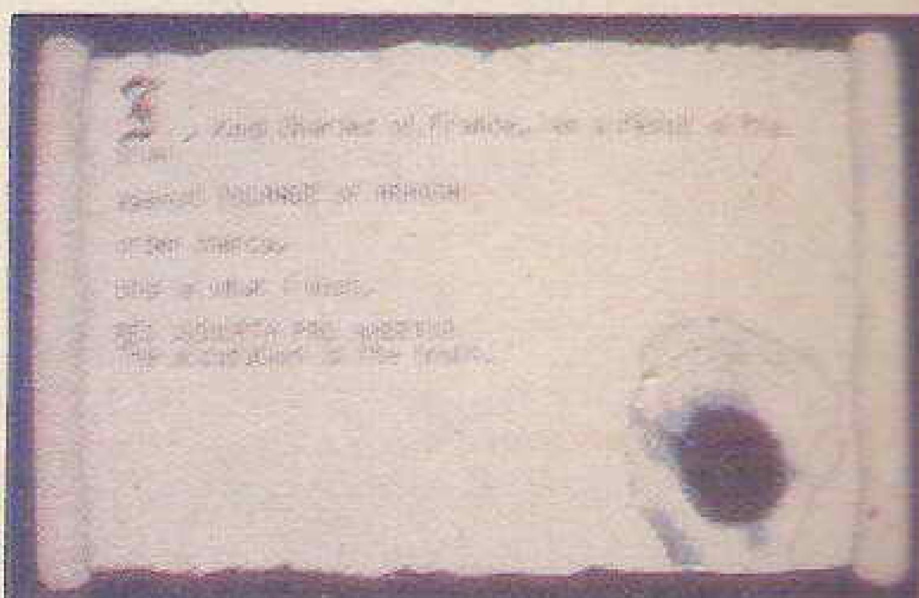

閃躲城牆上狡猾的英軍丟下石塊及熱油，努力攀越城牆


勇猛的法軍，以側劈的絕技，取下敵人的項上人頭，準備攻下城池。


終於登上王位了，你的權力更大，但相對地，責任也更重了。

在遊戲進行中，你必須慎思明斷地考慮各種因素，例如天候、地形、距離等以佈署軍隊與英軍交戰，此外，你也必須藉著外交談判、交換戰俘、扣徵稅收等達成任務。精彩的城堡攻防戰、野外輕騎兵的廝殺……等更是以立體 3D 動畫製作，畫面的細膩不在話下，值得為您大力推薦。


接受英軍騎士一對一的馬上單挑。


簽定外交協議文件，要記得蓋上國璽才能生效。


僱用殺手或派遣間諜，雖要花費大筆國庫稅收，却可除去你的心頭大恨。

遊戲特色

* 具備七大戰略，包括
1. 外交談判
2. 從事間諜活動
3. 僱用殺手
4. 徵收稅款充實國庫
5. 皇室審判
6. 召集皇軍
7. 展開戰役

* 附有精彩戰鬥動畫，擺脫一般戰略遊戲的單調畫面。

* 穿插歷史背景及地圖上各地區之天候報告，讓遊戲更具真實感。



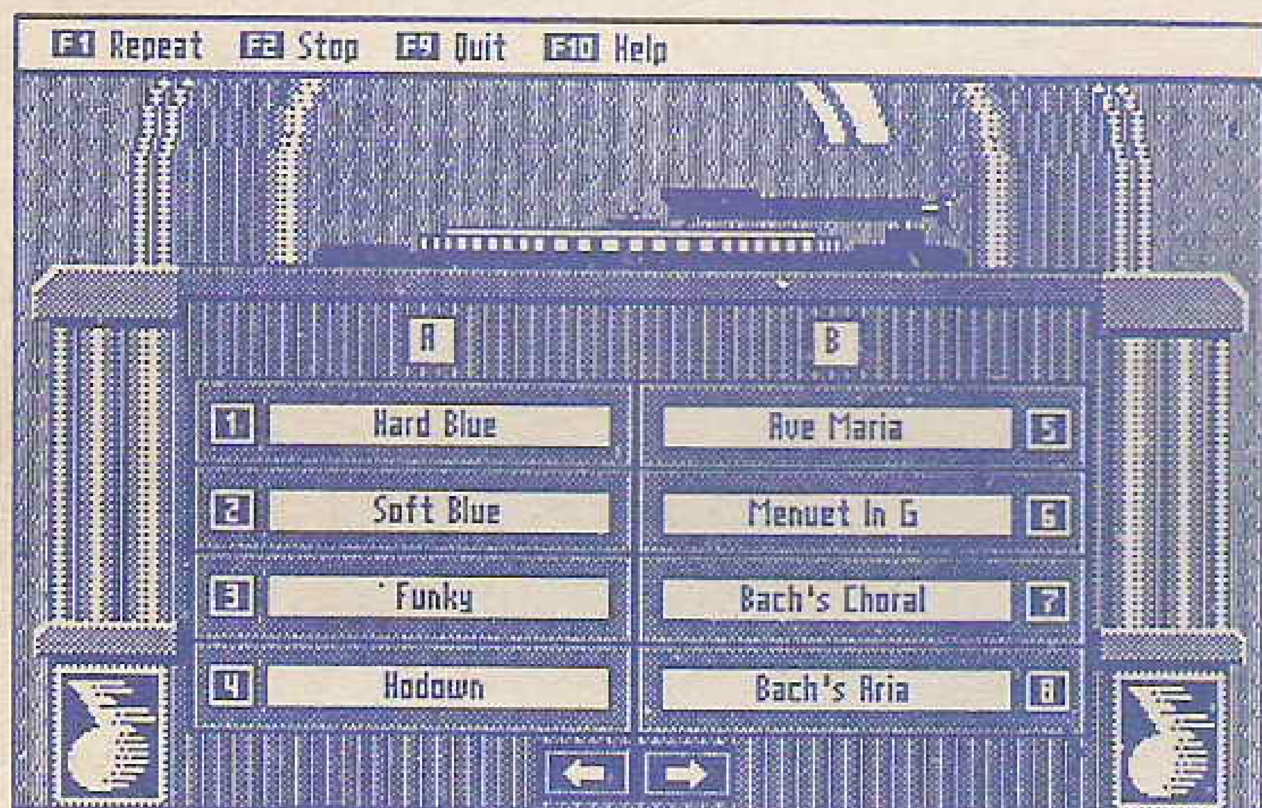
音樂卡的莫札特

魔奇音效卡 熱賣中

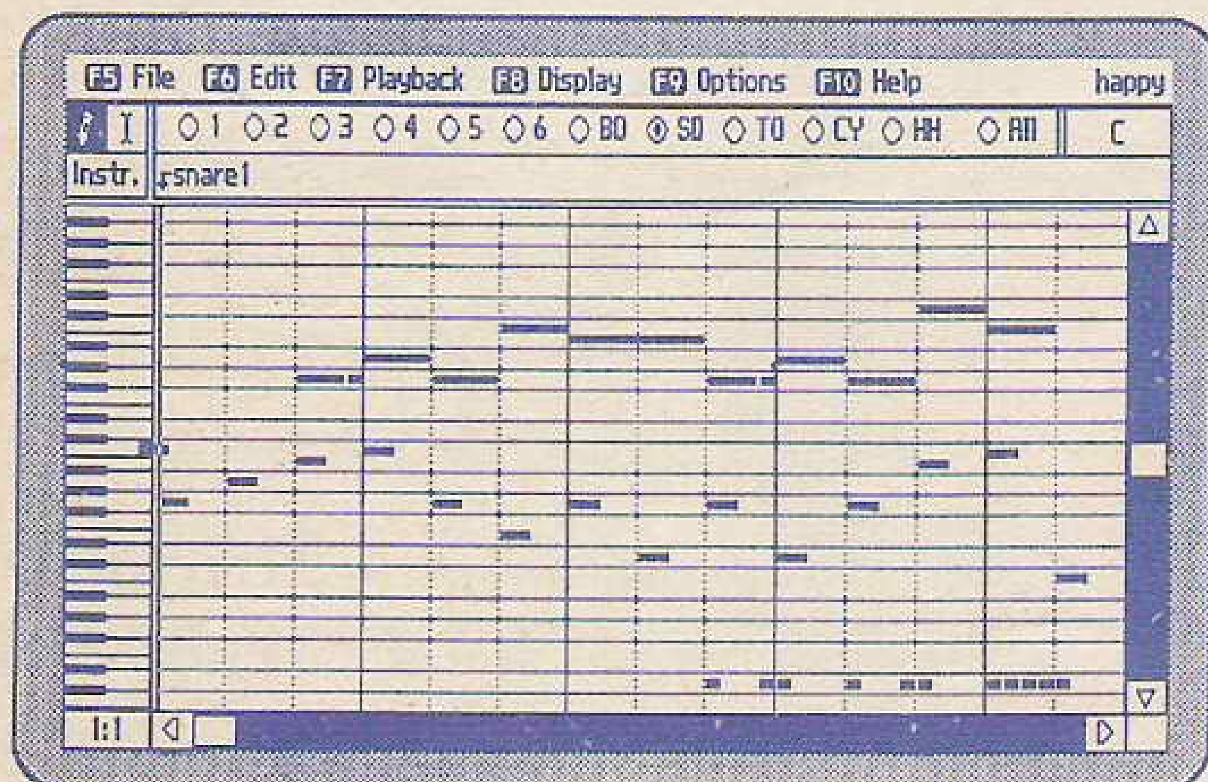
自從上期軟體世界雜誌刊出Ad Lib Card的介紹之後，就接獲許多讀者的來信詢問這片音效卡何時推出，售價多少，每天至少四、五十封，因此，筆者特地在這期再爲各位介紹這片音效卡。

這片音效卡在台灣有一個很可愛的中文名稱，叫做魔奇音效卡（簡稱魔音卡），是美國目前最流行的音效卡，幾乎是每個電腦玩家想在PC上面改善聲音品質的標準配備，因爲你只要將魔音卡插在PC的擴充槽上面，你的電腦馬上變成一部音樂合成器，無論是演奏單獨的樂器或模擬整個交響樂團均難不倒它。

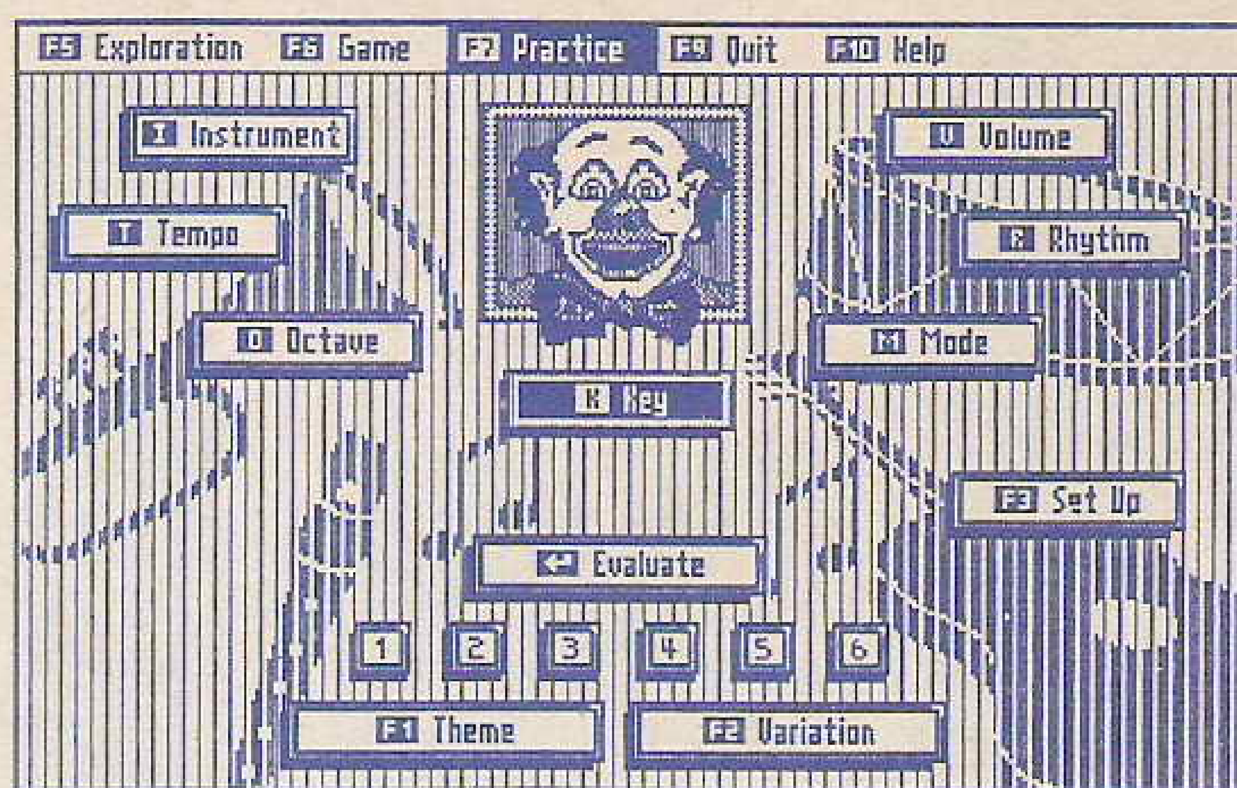
也許有人會問：是不是我的電腦插上這片魔奇音效卡之後，我的電腦的聲音馬上就變成魔奇音效卡的立體音效？這個觀念是錯誤的，所有音效卡都需要軟體來支援，沒有軟體來支援，空有一片音效卡還是沒有用，因此音效卡大多會附贈公用程式片，魔奇音效卡附贈三張公用磁片，一片自動點唱機，一片超級作曲家，一片音樂比賽冠軍，讓你訓練音感，學習基本音樂概念，作曲以及播放給你的親朋好友聽，設想的相當週到，其中自動點唱機本身就附有二十幾首曲子，均是世界名曲，丈支動聽，餘音繞樑三日不絕，三月不知肉味……？1＃×☆



公用程式片一：自動點唱機



公用程式片二：超級作曲家



公用程式片三：音樂冠軍大賽

又有人會問：既然如此，爲什麼這片音效卡如此轟動？這片音效卡轟動的原因是美國各大遊戲軟體公司現在寫的遊戲都會支援這片音效卡，例如Electric Arts，T-aito，Microprose，Epyx，LuCasfilms，Origin……，買它之後擁有相當充沛的軟體支援。目前市面上支援魔音卡的遊戲有：

國王密使Ⅳ、幻想空間Ⅱ、警察故事Ⅱ、國王傳奇、宇宙神風號、空中飛鯊、熱血高校、宇宙傳奇Ⅲ、688攻擊潛艇。

整套魔音卡包含一片魔音卡，三張公用程式片以及一組Hi-Fi 立體高傳眞喇叭，售價NT＄2,500元，可說是物美價廉。

魔音卡的基本需求：

1. IBM PC／XT／AT及相容品。
2. 記憶體256以上（接MIDI 則需384K）
3. DOS 2.0 以上。
4. MGA／CGA／EGA 卡均適用。

以上就是這片卡的介紹了，有興趣的讀者不妨到市面上找看看。

魔奇音效卡帶上市

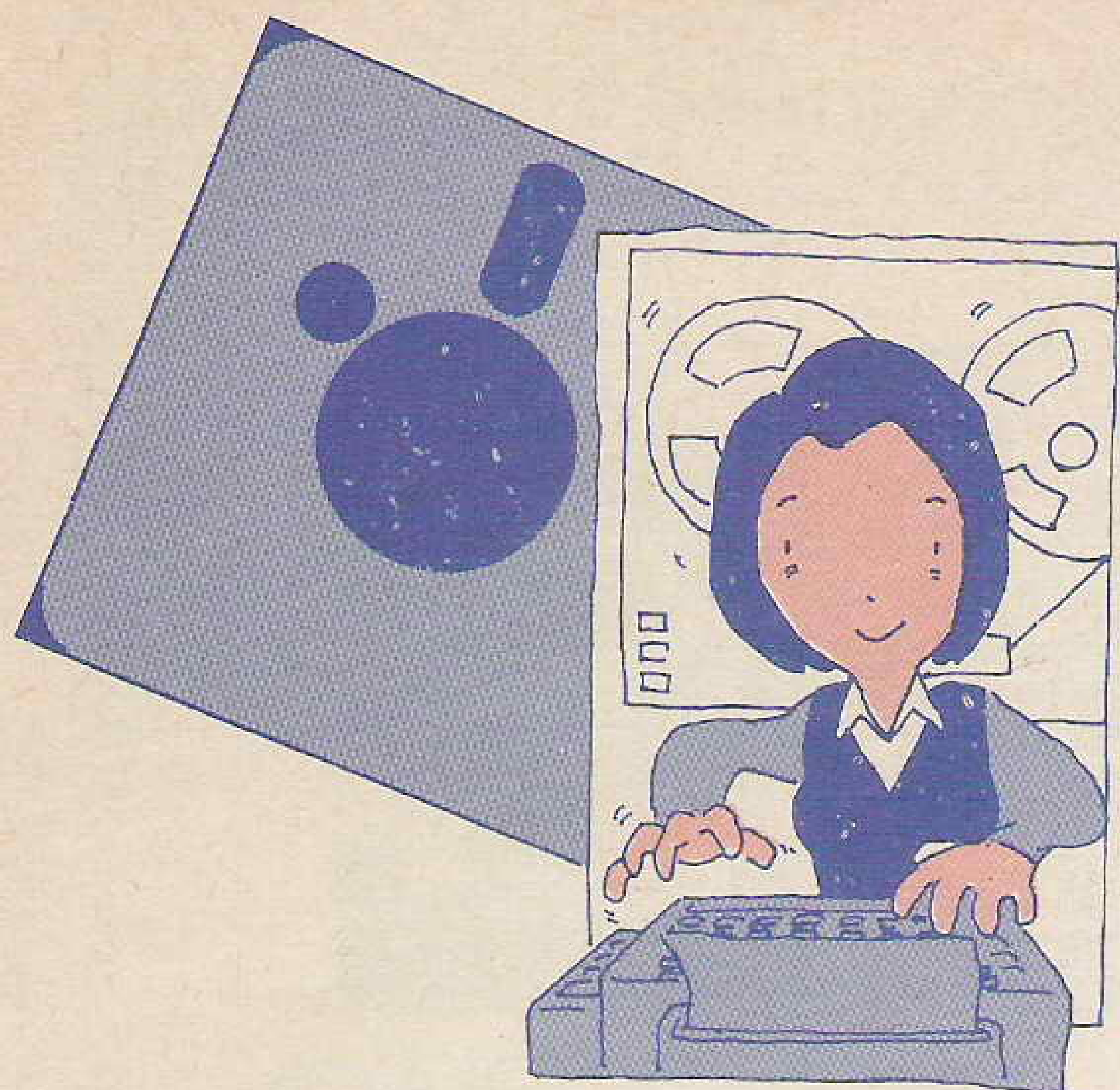
魔奇音效卡帶是目前市面上唯一錄製有支援魔奇音效卡的遊戲主題曲專輯卡帶，本專輯卡帶錄製了七個遊戲的主題曲及挿曲，這些曲子筆者最欣賞宇宙傳奇Ⅲ、宇宙神風號以及688攻擊潛艇，尤其688攻擊潛艇氣勢磅礴，頗有第三次世界大戰爆發的前奏。

這卷卡帶的曲目有：

A面：①魔奇音效卡示範與介紹
②宇宙神風號
③宇宙傳奇III
④警察故事Ⅱ
⑤幻想空間Ⅱ
⑥國王密使Ⅳ

B面：①國王傳奇
②688攻擊潛艇

軟體世界各大經銷商都可買到這卷專輯卡帶。



消費熱線

問：為什麼街頭鬥士無法開機？

答：1.只限於XT使用。

2.讀取的速度會較慢，而且磁碟機的燈會熄，請耐心等候，這是正常現象，並非當機。

問：蘿塞拉的冒險全部過關之後出現“YOUR SECRET CODE IS RVANXIR？77”是什麼意思？

答：這是密碼，你可以將此密碼寄回Sierra公司參加抽獎，但目前大概無效了。

問：我想要一份幻想空間Ⅰ的秘笈。

答：由於來函索取幻想空間Ⅰ秘笈的讀者相當多，目前已被“搶索一空”，因此若有讀者及玩家需要索取秘笈者，請付工本費10元（請以郵票代替）並附回郵信封，否則，恕不予受理。

問：為何產品的編號常有跳號的情形？

答：是表示這個遊戲不打算推出。

問：為什麼沒有人對宇宙傳奇Ⅱ寫攻略呢？

答：宇宙傳奇Ⅱ手冊上已附有完全攻略。

問：能否在軟體世界雜誌上刊登瘋狂大樓之完全攻略？

答：就在本期雜誌上面。

問：軟體世界上所介紹之Ad Lib Card何時推出？其價格多少？

答：預定五月底推出，其售價約二仟餘元。

問：請問坊間所售之名車大賽Ⅱ已有完整版（有各種車種的資料片及賽程路線的資料片）不知是軟體世界的撰寫？還是發售公司所撰寫？如是軟體世界所撰寫，請告知價錢？

答：名車大賽Ⅱ分車種出版，乃是考慮有些讀者及玩家若不喜歡某些車種，而能有所選擇自己的喜好。另原出版公司仍繼續會發行新車種及新的賽程路線，我們亦將配合之。

宇宙傳奇Ⅱ秘笈錯誤修正：（蘇士捷 提供）

1.在壓力艙中，無說明如何脫去太空衣。
修正→CHANGE UNIFORM

2.26頁的「到三樓」指令改為LEVEL THREE

3.29頁的「放開吸盤把手」指令應改為LET GO

4.31頁中，要在指令PUT PAPER INTO BASKET和指令LIGHT PAPER中再加入一個指令：PUT DOWN THE BASKET。

5.30頁與31頁互換。

6.第34頁的「戴上氧氣罩」應改為→OUT ON OXYGEN MASK。

問：“風雲際會”中，選擇卷軸中的粗體字就可以進入這一段冒險遊戲，有一段到達戴其尼交叉口（Daikini Crossroads）並非粗體字，這到底什麼原因？

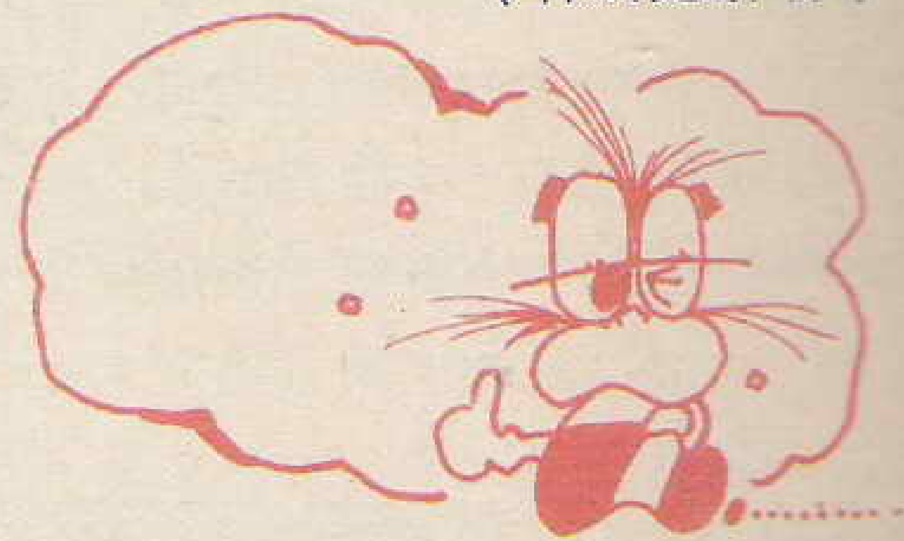
答：這是程式有bug的關係，但不妨礙遊戲進行，如果要修改成粗體字，可依下述方法修改：

①用PCTOOLS 編輯磁片內的SHAPES.BIN檔

②找到Sector φ3 ，將第38 個位元2 φ改成5B，第39 個位元5B 改成7B 第58 個位元5D改7D，第59 個位元2C改成5D。

（林宏亮解答）

滿意



跳蚤市場

有需要，大家一起來：受文者：軟體世界讀者。

主　旨：提供軟體世界讀者，免費刊載跳蚤市場之消息。

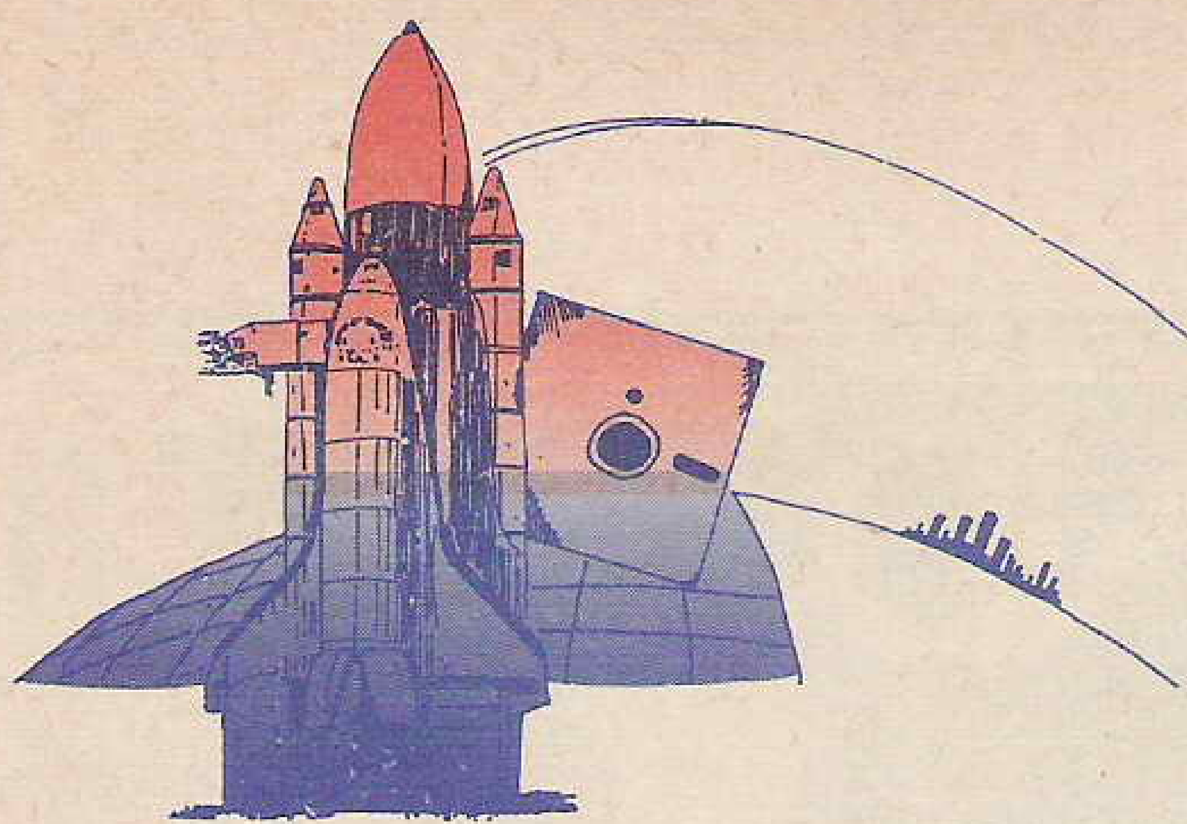
辦　法：讀者只須來函註明：姓名、住址、聯絡電話、聯絡時間及交易物品、價格、交易方式（買、賣或交換，限電腦、遊樂器之軟硬體、週邊設備、圖書等）並附郵信封乙只，寄至龍龍俱樂部，即可刊登於本俱樂部之「龍龍跳蚤市場」。

通訊處：彰化市郵政232號信箱　龍龍電腦俱樂部

註：1.本俱樂部預計將來函彙整成冊後，每月定期出刊，第一次將免費贈來函索取之軟體世界讀者，爾後僅收取必要之郵費及紙張費用，完全服務方式。

2.本俱樂部不參與跳蚤市場之仲介買賣行為，不抽取任何傭金，完全由雙方自行聯絡交易。





國外報導
頭上綁髮髻的男子(下)

/邱酉霖譯

KYODAI

為了要將日本產製的電腦軟體移植到美國的機器而誕生的KYODAI，終於出現了他的風格，且說，他的陣容，進展狀況如何！



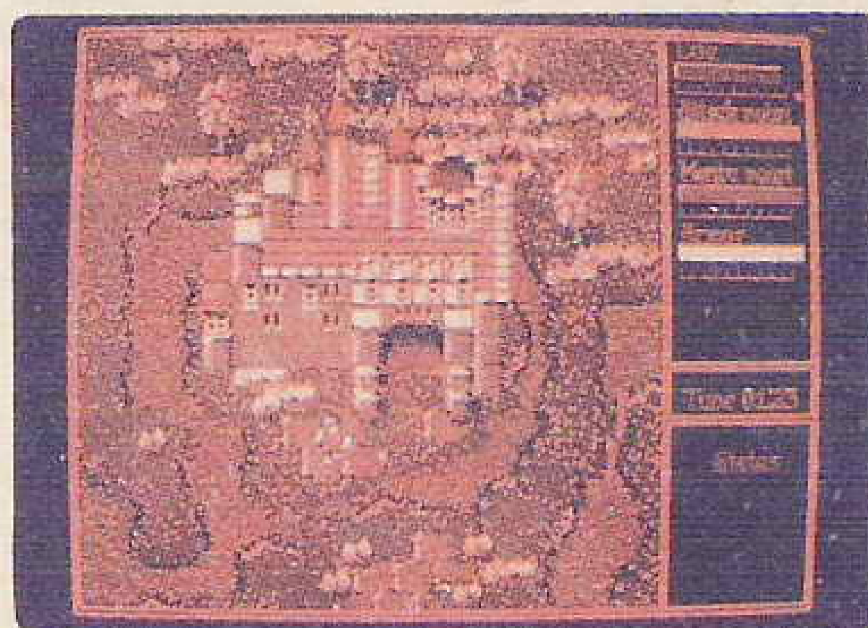
市場交易負責人

KYODAI這個公司是由日本的11家軟體公司共同出資，而於去年2月才成立的公司，雖未有作品發賣出去，但是，移植的工作卻很穩定的進行。創業第一砲，預定在初夏要發賣的軟體有3種，稱為「HYDLIDE」，「PSYCHIC WAR」，「Y. S」的確是看到日本的遊戲軟體改成IBM版，心中真是爽快。

這些遊戲充滿RPG的風格，加上日本的技術與美國的創意，想必相當精彩。由於KYODAI的登場，兼具兩國優點的軟體公司將會大為增加。



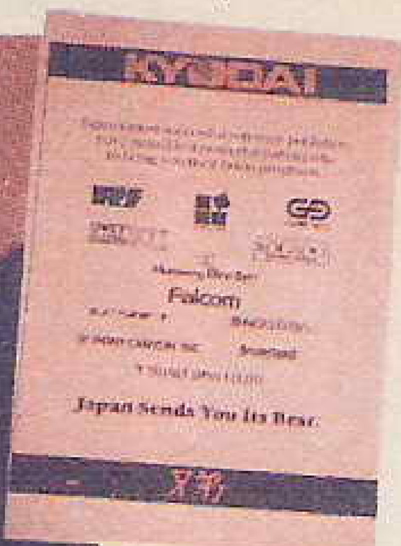
湯姆棒球隊的同事屬於KYODAI的人



IBM版本的HYDLIDE，看似日本的game



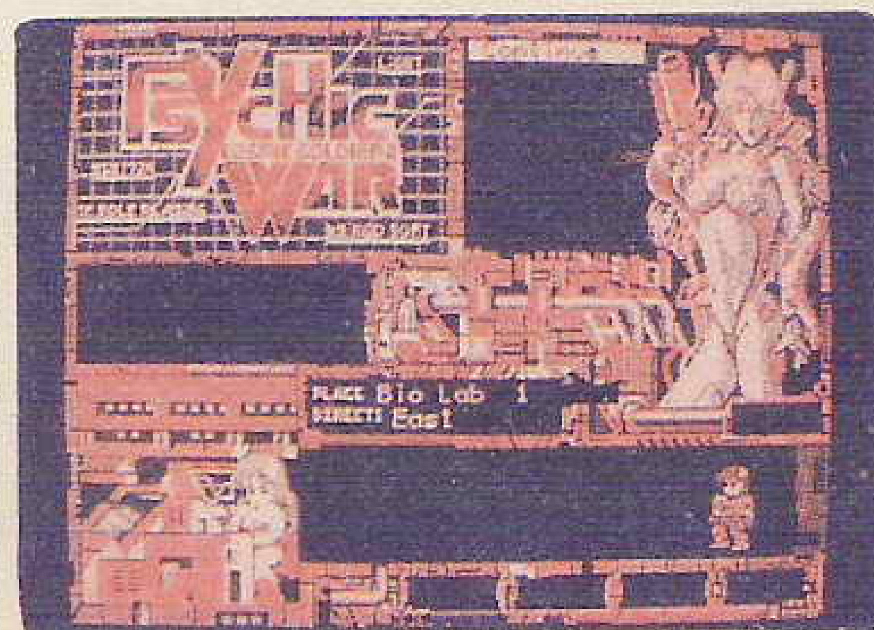
暫且，看到了這麼愉快的臉孔



KYODAI就是由這些公司共同出資



這也是IBM版本的「Y. S」畫面捲動相當順利



這是PSYCHIC WAR











年青的開發者，很喜歡日本的falcom game

這是市場交易負責人古麗亞小姐；很可愛。

這也是市場交易負責人古麗亞小姐，是啊

這是市場交易負責人古麗亞小姐嗎？啊！是嗎??

BRODERBUND

BRODERBUND創作了非常奇特的東西來取代操作桿；這個東西就是在前刊的NEWSFILE內曾介紹過的 U FORCE。


其實，這樣子握持操縱桿也可以


這就是 U FORCE

在這裡發現一個寶貝，就是聲稱1990年代的搖桿 U FORCE，這個輸入裝置是如何構成的，我不懂，但是，這種東西可以不必用手去操縱就可以玩game。

坐在固定於類似手提式電腦樣子的"<"字型的 U FORCE前面不免手癢，這樣新奇的產品，就讓綁髮髻的男子來試看看吧！若是玩像「TOP GUN」這種駕駛飛機的遊戲，就手握操縱桿，若是「PUNCH OUT」拳擊遊戲，就可以用手來開打，讓你完全融入遊戲中。

原因是它是家庭電腦用的，以日本人而言這是剛開始，讓綁髮髻男子來代勞。若是「TOP GUN」的話就手握操縱桿，是「PUNCH OUT」則如拳擊手般開動，故很容易令人融入情感。

可惜的是，目前的軟體公司尚無法知道 U FORCE的實力。例如玩「TOPGUN」的時候，即使是以飛行員的情境來操縱，但軟體本身並無法配合 U FORCE 的微動裝置來寫出更逼真的程式。



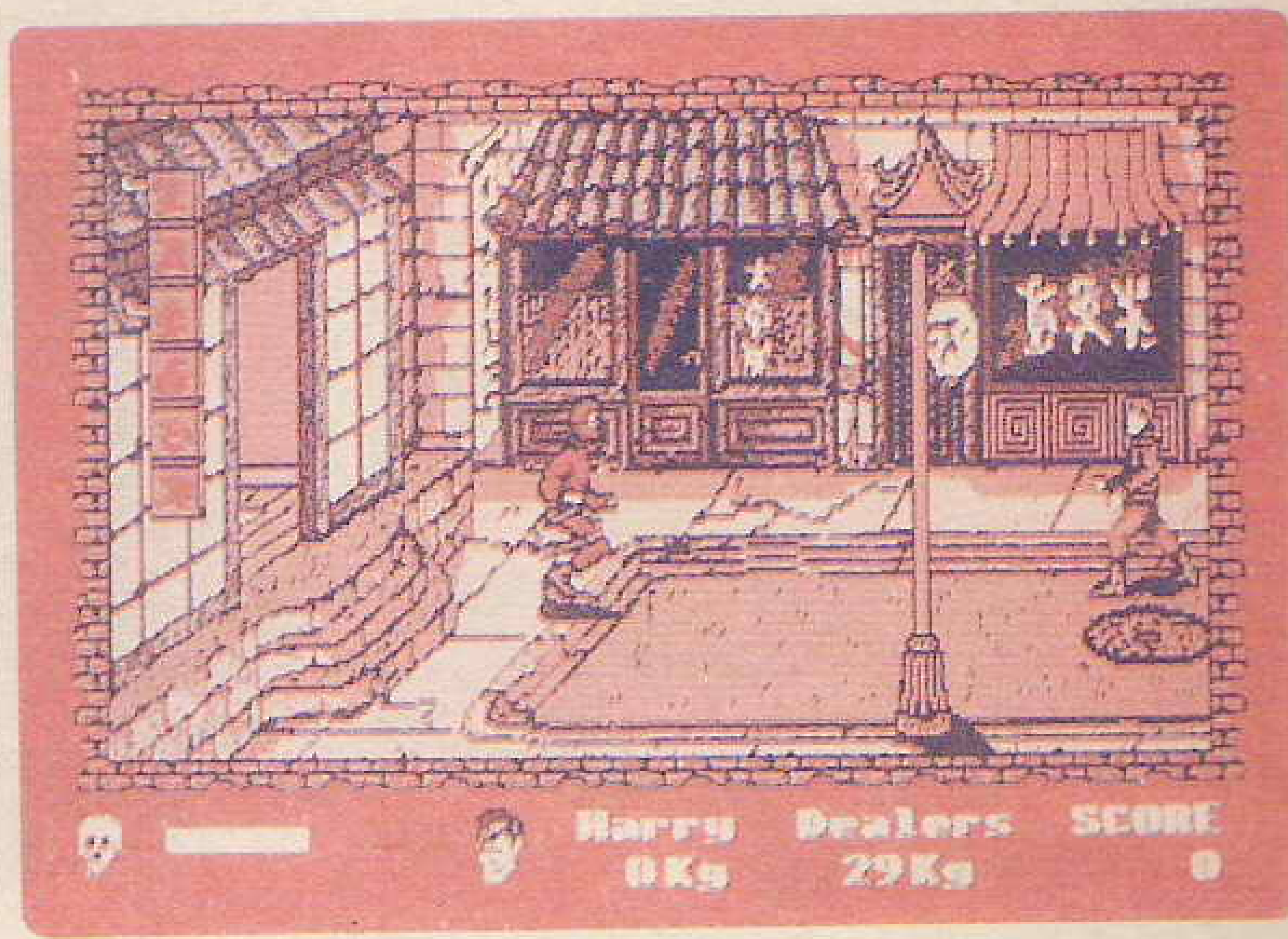
對或不對，完全一樣




由於販毒組織的猖獗，文教都市都變色了！







漢字般的文字令人喜悅


經常性遊樂廣告的安拉先生是個好人


U FORCE之最大好處就是邊玩game邊吃糖果也不會被弄髒


放平躺的也能使用，現在好像正在play瑪琍歐


綁髮髻的男子，脫下髮髻也湊上來試，結果好像把它弄壞了



目前，用在家庭電腦的操縱桿，都改為數字式，只須判斷開關的ON-OFF就行了，然而U FORCE還可以知道現在操縱桿傾斜了多少；構想不錯吧。

今秋它將隨同幾家軟體公司，做為美國家用電腦新搖桿登場的新頁，日本的家用電腦和個人電腦也計劃要加入。如果個人用電腦也加入的話，不但是game，也可當做樂器來用、或者是當做繪圖用等等各種軟體都會出現。

先談談令熱衷者欣喜若狂的“STAR WARS”這是往年在大型電動場上的名game，非常富有創意，也值得懷念。

其次是“OPERATION CLEAN STREET”（終極警探），這是個動作遊戲，內容描寫為了淨化被麻藥污染過的街道所引起的戰鬥。

在很特異的空手道場裡書寫著漢字般的文字，蠻有東洋風味。而“SPACE RACER”（狂飆飛車手）是描寫未來的疾速競走遊戲，坐上去感覺輕飄飄，很舒服。





它漸漸地讓人感到懷念

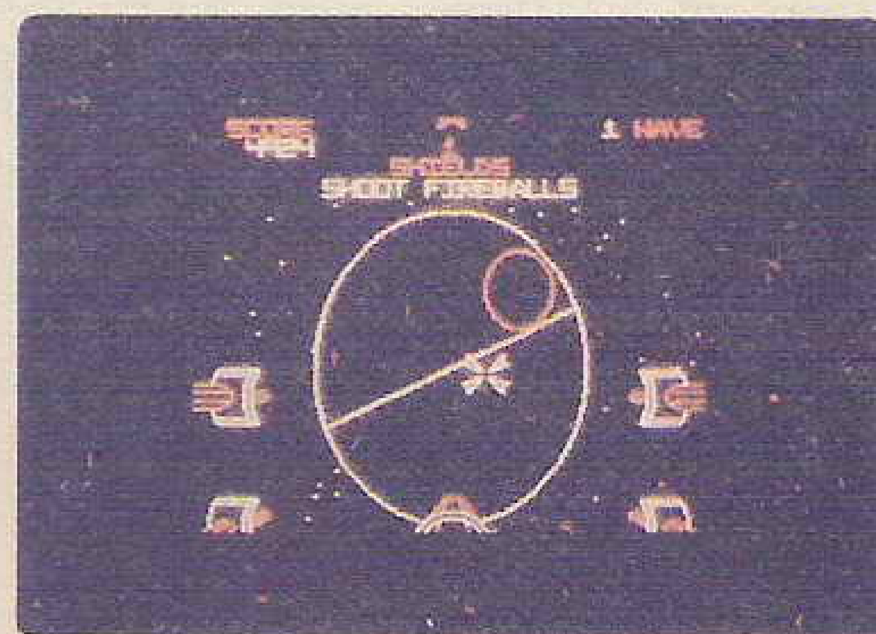


離開了軌道，速度就無法拉高



若是在軌道上，就可陸續逮捕敵人





玩 Star Wars 沒勇氣就會死光



速度感十足，實在刺激



一番深思後就會覺得是很單純的game



“DOWNHILL CHALLENGE”是種滑雪的動作game



大回轉或Jump競賽實在厲害

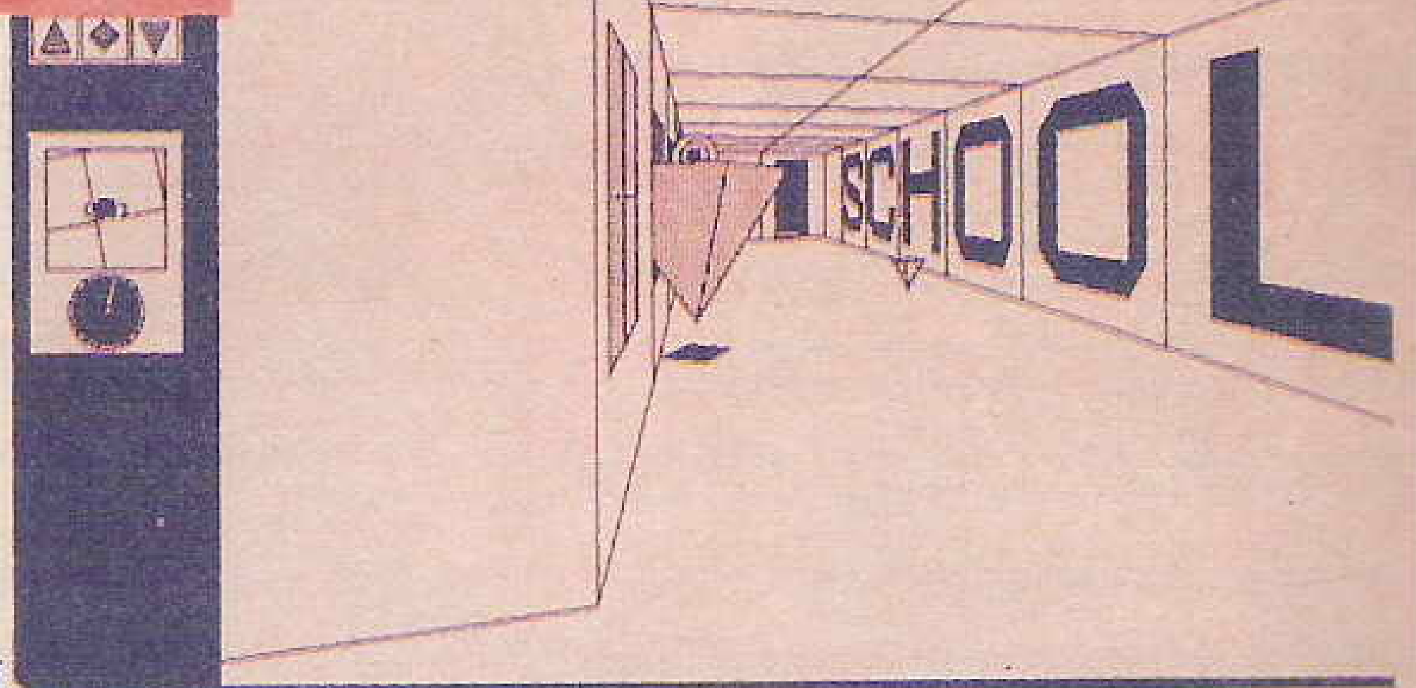


在STARWARS裡，湯姆藍道爾夫燃燒著青春無微不至的測試



這是STARWARS，跟大型電玩很像

MINDSCAPE



無法拍照，這是彩色版

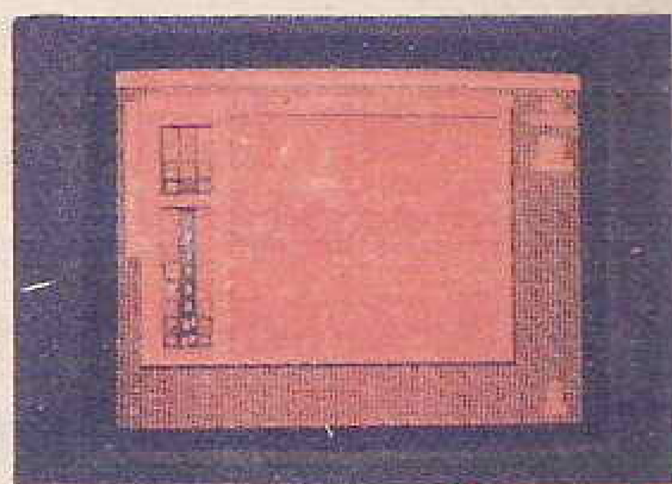
MINDSCAPE的外觀設計得很美至於包裝、廣告或是畫面的設計更是老練。

MINDSCAPE出版的遊戲都相當有創意，即使是稍一過目，也令人難忘，例如是"GAUNTLET"的MAC版本和IBM版本。MINDSCAPE的作　有：有俱樂部氣氛且耐人尋味的"JOKER POKER"，手法獨特的宇宙運動競技團體遊戲的"TEAM SPORT"，剛在日本發售的"BANCE OF POWER"新譯本的"THE 1990 EDITION"，專業性的模擬遊戲和技巧動作兩方面皆可玩的"SET. SLAUGHTER'S"。

和正派的SKATE BOARD動作遊戲"720°"的等等。於去年銷售的相當多，業績不錯，MINDSCAPE確實是MINDSCAPE這麼多的軟體，到底那一種最暢銷呢？我也不知道，但因為CES會場之場地只在LAS VEGAS市，故"DEJAVU 2：LOST IN LAS VEGAS"最受歡迎，這是被移植到家用電腦的有名冒險遊戲"DEJA VU"編。

這個遊戲的操作方法，和前一集一樣，不須讀操作手冊，馬上就可以開始，只是單純的舞台而已，遊戲裡的賭博十分有趣。

除此之外的game，能夠引人注意的要算是"COLONY"的彩色版。彩色版的COLONY，可以任由自己將所喜歡的東西改變色彩，確實是了不起的作品。


似乎是COLONY的作者之新作品





此人是有名的COLONY的作者

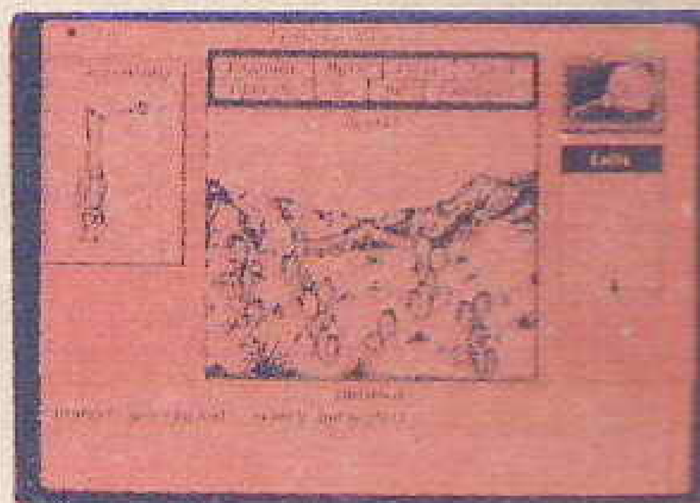
DEJAVU II　LOST IN LAS VEGAS



這是所謂的MAINTOSH版本






往返砂漠


彩色版的COLONY是在MAC WORLE EXPO發現的，會場很混亂


太累了，沒辦法只好乘坐滑翔機，工作是多麼辛苦


和家用電腦室的人們討論了一陣有關今後的game


穿上皇帝的衣裝，又不放心的普利先生



LUCASFILMGAMES

LUCASFILM GAMES尚未褪色在製作電影總能大賣其錢，故製作成的軟體雖具有獨創性但卻與流行無緣。

到底是要稱為電影公司還是要叫做電影軟體公司，我跟Lucasfilm Games的人員實在很難溝通，根本聽不清楚他在講什麼。

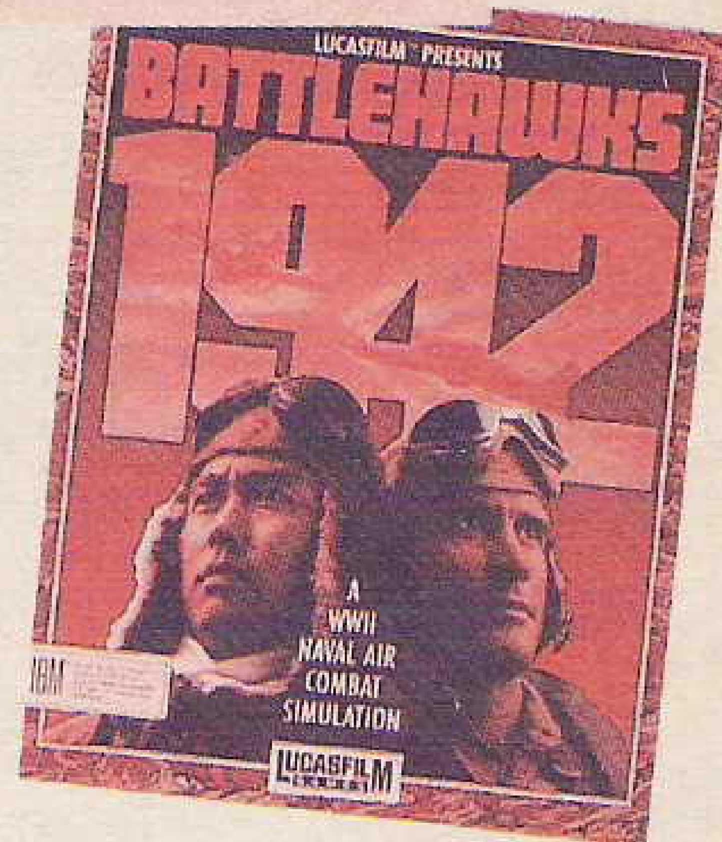
我知道他們大概進行着下列計畫：

1.正 配合電影「INDIAN JONES－最後之聖戰」而發售同名的遊戲。

2 ˙信AMIGA版必然超過名作ATA 800版的"BALLBLAZER"。

3.與美國相同的迪斯耐樂園電腦遊戲，目前尚在研究中。

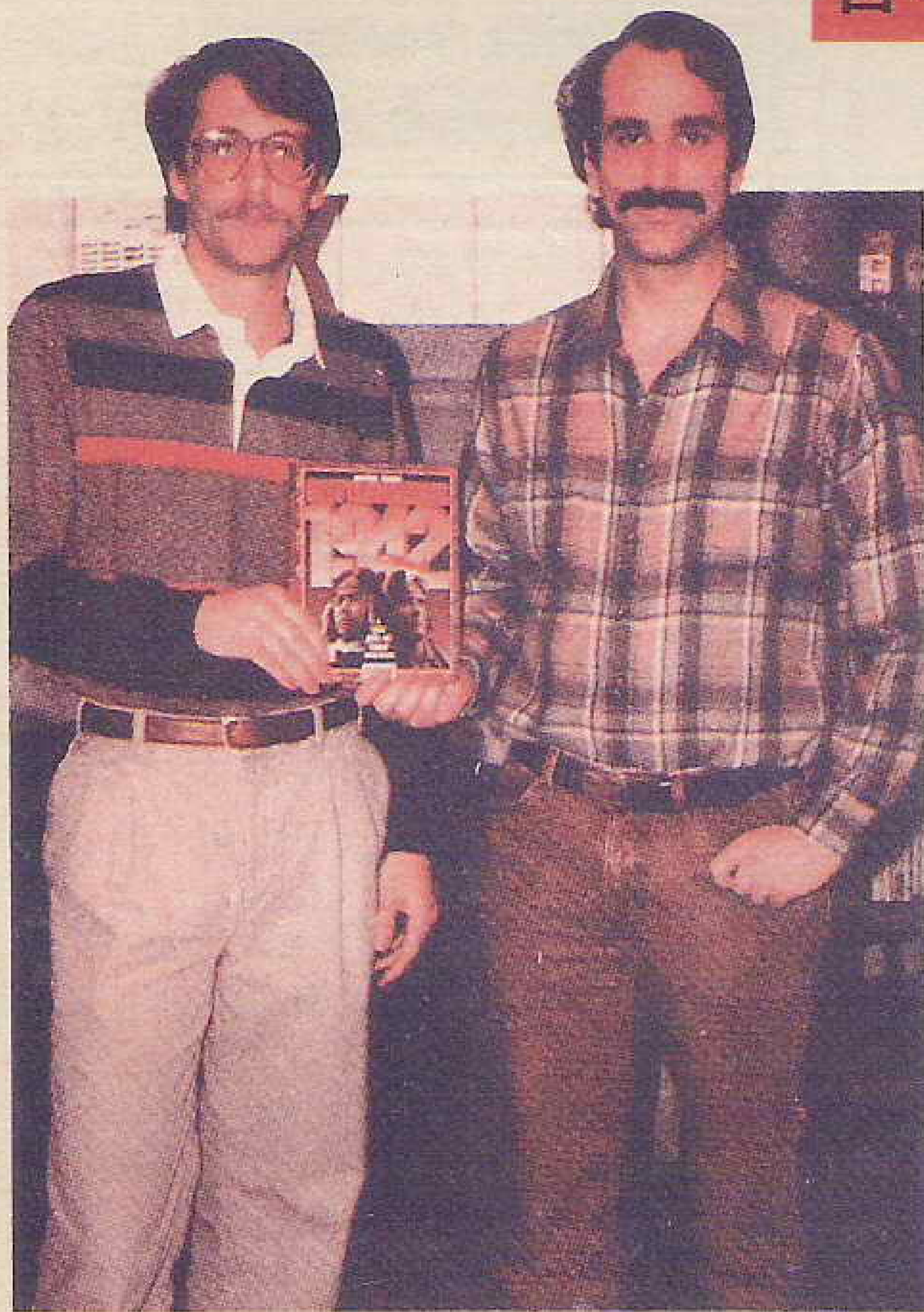
製作遊戲的部門，以電影而言是為擔任SFX的ILM之一部門，其次，再將遊戲和電影配合在一起。







普利先生的ULTIMA VI情報



兩個人完成"BATTLE HAWK 1942"的作品，這是在良好的環境下完成的

全都是LORD BRITISH的事情，普利先生也很感為難，去年，在夢工場裡打扮成奇特的外形參加簽名會。這次在CES會場裡，裝扮成王子的模樣高興的演出短劇，聲音像新劇般的玄妙而清晰，感覺相當隨和。

現在普利先生正進行"ULTIMA VI"的製作。



演出短劇的普利先生真有本領



據說是超大型的ULTIMA V的好幾倍大，單是用在拼構圖案的FILE的模式就有1024塊，在街上與人碰面，因各人性格的不同而有不同的記憶力。故對曾經一度會過面的人，假使再立即與他會面，則他還會記住自己的事，然而，隨時間之經過而完全忘記。怪物如果是餓了，牠會去襲擊，肚子填飽的話就沒問題了。哎呀呀、真有趣！



那麼最後，採訪組的全員，這次的採訪有何結果？請整理整理



嗯！我住在美國，因此來美國的旅費用得特別少



美國的飲食非常的好，希望日本的軟體世界屋也要多加努力



可是，開頭就出來的這人是亞洲女性

ROC TOP 15



大台北地區最新排行

名次	遊戲名稱	英文名稱
1	名車大賽2	TEST DRIVE II
2	快打旋風	STREET FIGHTER
3	三國志	ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS
4	高速賽車	OUT RUN
5	快打磚塊	ARKANOID
6	重金屬坦克	HEAVY METAL
7	龍之忍者	BAD DUDES
8	魔宮傳奇	INDIANA JONES
9	屠龍記	BARBARIAN
10	決戰西洋棋	BATTLE CHESS
11	地心爭戰	WAR IN MIDDLE EARTH
12	魔鬼戰警	TECHN COP
13	星際征服者	GALACTIC CONQUEROR
14	俄羅斯方塊	TETRIS
15	飛向北越	THUD RIDGE

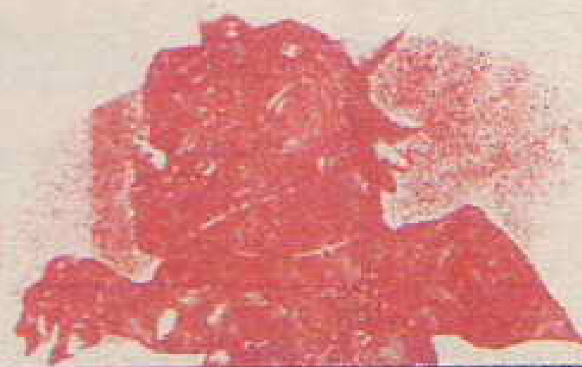
軟體世界雜誌六月份票選

上期	本期	遊戲名稱	類別	英文名稱	得票數
2	1	名車大賽2	模擬	TEST DRIVE II	397
8	2	三國志	戰略	ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS	338
5	3	幻想空間2	立體冒險	LEISURE SUIT LARRY II	314
3	4	F-19隱形戰鬥機	模擬	F-19 STEALTH FIGHTER	280
1	5	光芒之池	角色扮演	POOL OF RADIANCE	239
4	6	俄羅斯方塊	智育	TETRIS	192
7	7	警察故事II	立體冒險	POLICE QUEST II	178
11	8	決戰西洋棋	智育	BATTLE CHESS	161
12	9	重金屬坦克	模擬	HEAVY METAL	158
—	10	國王密使IV	立體冒險	KING QUEST IV	152
—	11	長槍英雄	動作	HEROES OF THE LANCE	136
9	12	醫生也瘋狂	模擬	LIFE & DEATH	132
6	13	魔鬼戰警	動作	TECHN COP	130
—	14	快打旋風	動作	STREET FIGHTER	130
14	15	海灘排球王	運動	KING OF BEACH	122

特別獎：吳宜眞（中台醫專）
頭　獎：謝伯常（台北市）
貳　獎：丁伯川（高雄工專）
　　　　曾至健（崑山工專）
叁　獎：洪慧容（永和市）
　　　　溫紹芳（苗栗市）
　　　　黃正坤（台南市）
安慰獎：劉應蒼（板橋市）
　　　　劉源智（三重市）
　　　　陳建宏（高雄市）
　　　　莊英隆（高雄市）
　　　　陳舜陽（台南市）
　　　　黃榮哲（台北市）
　　　　林以聲（嘉義農專）
　　　　詹國祥（台北市）
　　　　王篤修（鶯歌鎮）
　　　　張天正（永和市）
驚奇獎：魏皓焜（台南縣）
　　　　姚清偉（台中市）
　　　　莫尙志（高雄縣）
　　　　陳志賢（基隆市）
　　　　黃國權（桃園縣）
　　　　陳鵬昌（台南市）
　　　　巫衍志（中壢市）
　　　　葉全發（台北市）
　　　　林信利（永和市）
　　　　吳振維（高雄市）

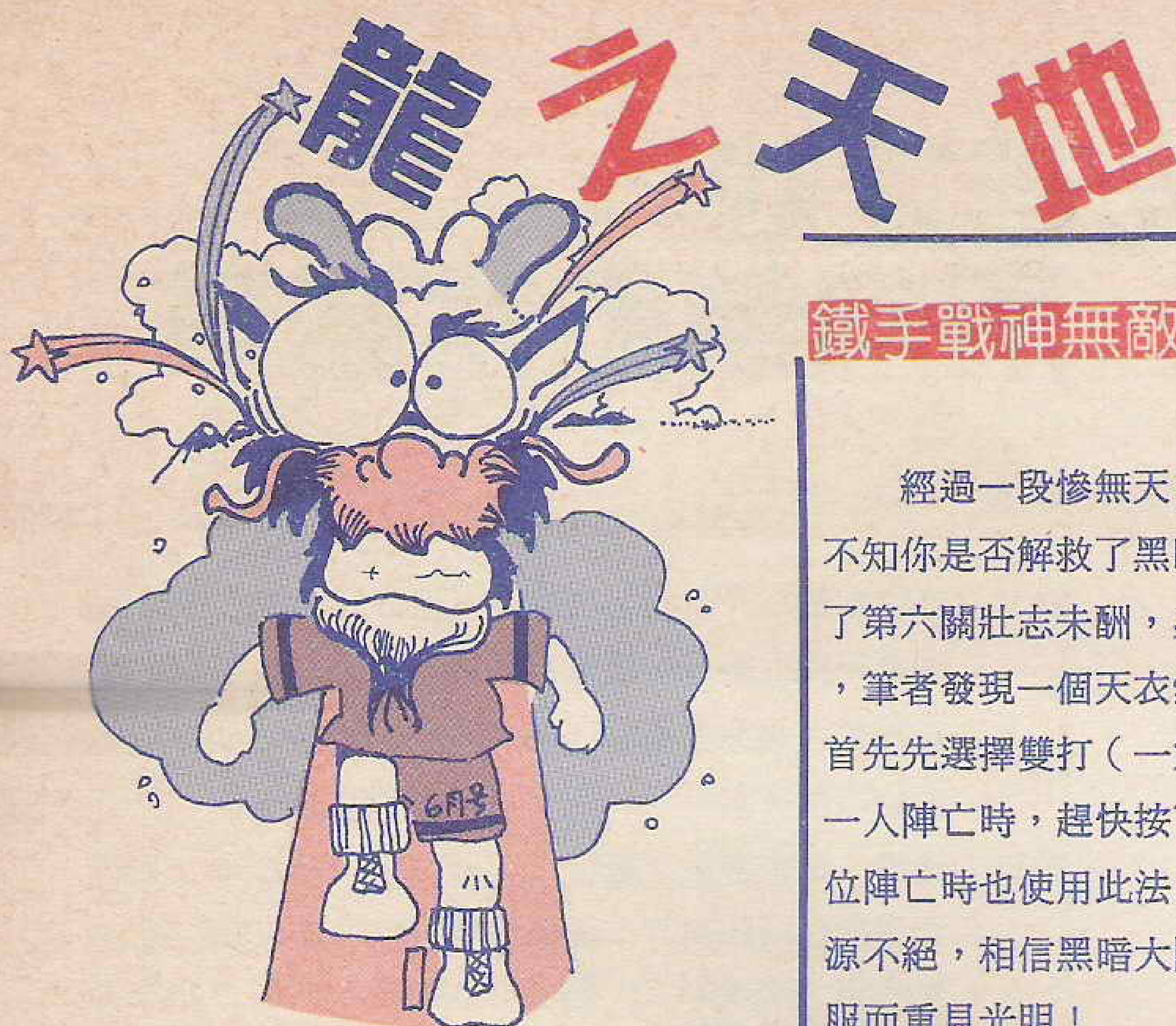
特別獎：軟體世界雜誌一年份
頭　獎：珍藏版新遊戲一套（3片裝）
貳　獎：貴族版新遊戲一套（2片裝）
叁　獎：貴族版新遊戲一套（1片裝）
安慰獎：鑰匙圈1個
驚奇獎：遊戲音樂專輯卡帶一卷

U.S.A. TOP 20



ランク 今号	前号	ソフト名	メーカー名	機種	
1	4	F-19 STEALTH FIGHTER	Microprose	IBM-PC	F-19 隱形戰鬥機
2	1	TIMES OF LORE	Origin Systems	IBM-PC、Commodore64	國王傳奇
3	5	JET FIGHTER	Velocity	IBM-PC	噴射戰機
4	2	DRAGON'S LAIR	Discovery Software	Amiga	龍穴
5	–	BALANCE OF POWER THE 1990 EDITION	Mindscape	Macintosh、Amiga	武力均衡1990版
6	11	WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	Bethesda Softworks	Amiga	韋恩．格列斯基曲棍球
7	3	CHESSMASTER 2100	Software Toolworks	IBM-PC、Amiga Atari520ST	棋王2100
8	6	LEISURE SUITE LARRY 2	Sierra On-line	IBM-PC、Atari520ST	幻想空間II
9	12	STAR WARS	Broderbund	IBM-PC、Amiga Commodor64	星際大戰
10	8	KING'S QUEST IV	Sierra On-line	IBM-PC	國王密使IV
11	7	ALIEN SYNDROME	Mindscape/SEGA	Amiga	外星症候群
12	10	FALCON	Spectrum HoloByte	Atari520ST、Amiga IBM-PC、Macintosh	捍衛雄鷹
13	15	ZAK McKRACKEN	Lucasfilm	IBM-PC、Amiga Commoder64	異形大進擊
14	–	DOUBLE DRAGON	Arcadia /Technos Japan	IBM-PC、Commodor64	雙截龍
15	9	DUNGEON MASTER	FTL	Atari520ST、Amiga	地下城主
16	14	TV SPORTS FOOTBALL	Cinemaware	Amiga	電視實況轉播美式足球
17	–	COMBAT COURSE	Mindscape	Amiga	魔鬼訓練營
18	13	TKO BOXING	Accolade	Commodore64	TKO拳擊賽
19	–	BATTLE CHESS	Interplay	IBM-PC、Amiga	決戰西洋棋
20	17	POLICE QUEST II	Sierra On-line	IBM-PC、Atari520ST	警察故事II

サンフランシスコHOME COMPUTING CENTERサンフォラン店、SOFTWARE 1ST、SOFTWARE FOR LESSの2月下旬のセールスラ



龍之天地

機動戰士－“隱藏式”〔寶物〕自動顯現法

/賴恆毅

自從軟體世界追蹤報導第五期，由陳兆宏所提供的能源無限法刊登後，想必各位同好早已突破關卡數次了〔本人亦是〕，不過在此精緻的遊戲中隱藏著各種能源〔本人稱其為寶物，因為光從螢幕上是看不出的〕，大夥仍有未發現的吧！本人在偶然的機會中發現一種突破萬難的方法。

首先在載入機動戰士之前，請先載入國喬中文系統〔任何版本皆可，唯倚天系統不能，因為會當……，其它中文系統，則因$，所以就不得而知了〕，進入中文系統後，再載入機動戰士，如此只須在遊戲中隨時〔試探性質〕連按兩下“ESC”鍵，則整個螢幕不能移動的物品〔圍牆〕即全部消失，而且該有寶物的地方〔隱密之處〕，其寶物就會顯現在你面前，而且雷射亦可穿透牆壁，進而解決平日一向頑強的怪物。如此可以突破其關卡，又可發現機動戰士這個軟體玄奧之處，大夥趕快去嘗試吧，一定有你們想不到之歡樂。

註：①如果停留於一地太久，則障礙會自動消失

②雷射可穿透牆壁〔當其消失時〕，但機動戰士卻不能

③若需障礙物指引前進路線時，則只要左右走動則螢幕便會回復原狀

鐵手戰神無敵接關法

/吳政治

經過一段慘無天日的肉搏戰後，不知你是否解救了黑暗大陸，還是到了第六關壯志未酬，身先死！別擔心，筆者發現一個天衣無縫的接關法，首先先選擇雙打（一定要），當其中一人陣亡時，趕快按下發射鈕，另一位陣亡時也使用此法，如此人數便源源不絕，相信黑暗大陸不久便讓您征服而重見光明！

野外棒球棒棒全壘打秘訣

/吳政治

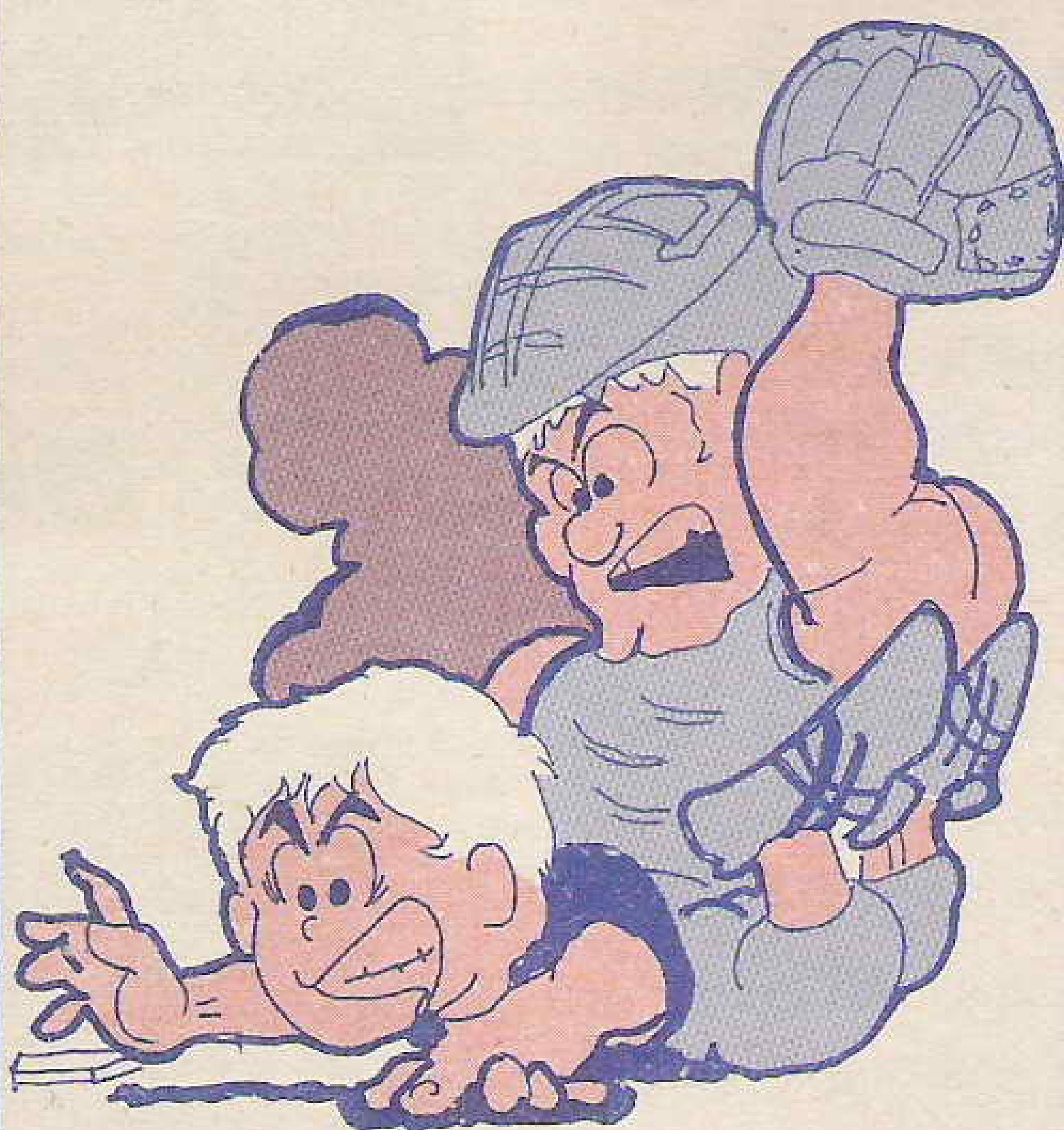
首先我建議您選擇下列幾人：雷達、馬基、雷夫、凱文、巴布、凱蒂、蒂娜、金、密克。

當一開始你上場時，按一次 SHIFT 鍵讓電腦知道你準備打擊，當你打擊出去上了一壘之後，立刻輕按 SHIFT 鍵立刻放開，此時一壘手立刻會傳球給二壘手，當二壘手接到球時會投球給一壘手，此時趕快按下 SHIFT 鍵，使你的球員跑向二壘手，當一壘手傳球給二壘手時已經來不及了，以此類推，沒多久便可跑回本壘（有時要多試幾次！）

在此地按一下SHIFT

此時球會傳向二壘

當球傳向一壘，再傳向二壘時已經來不及了！



龍之忍者無敵過關法

/鄧維光

望著「龍之忍者」這個高難度的遊戲，不禁興嘆，但是只要一直按緊搖桿的二個發射鈕，再控制好方向，便可成為無敵，雖然仍會損血，但卻不會死亡。如此一來，只要注意不要掉入水坑或車下，便可打敗龍之忍者，救回總統。

未來之魔法取不完的彈葯庫 GP大賽車秘徑

/蔡志成

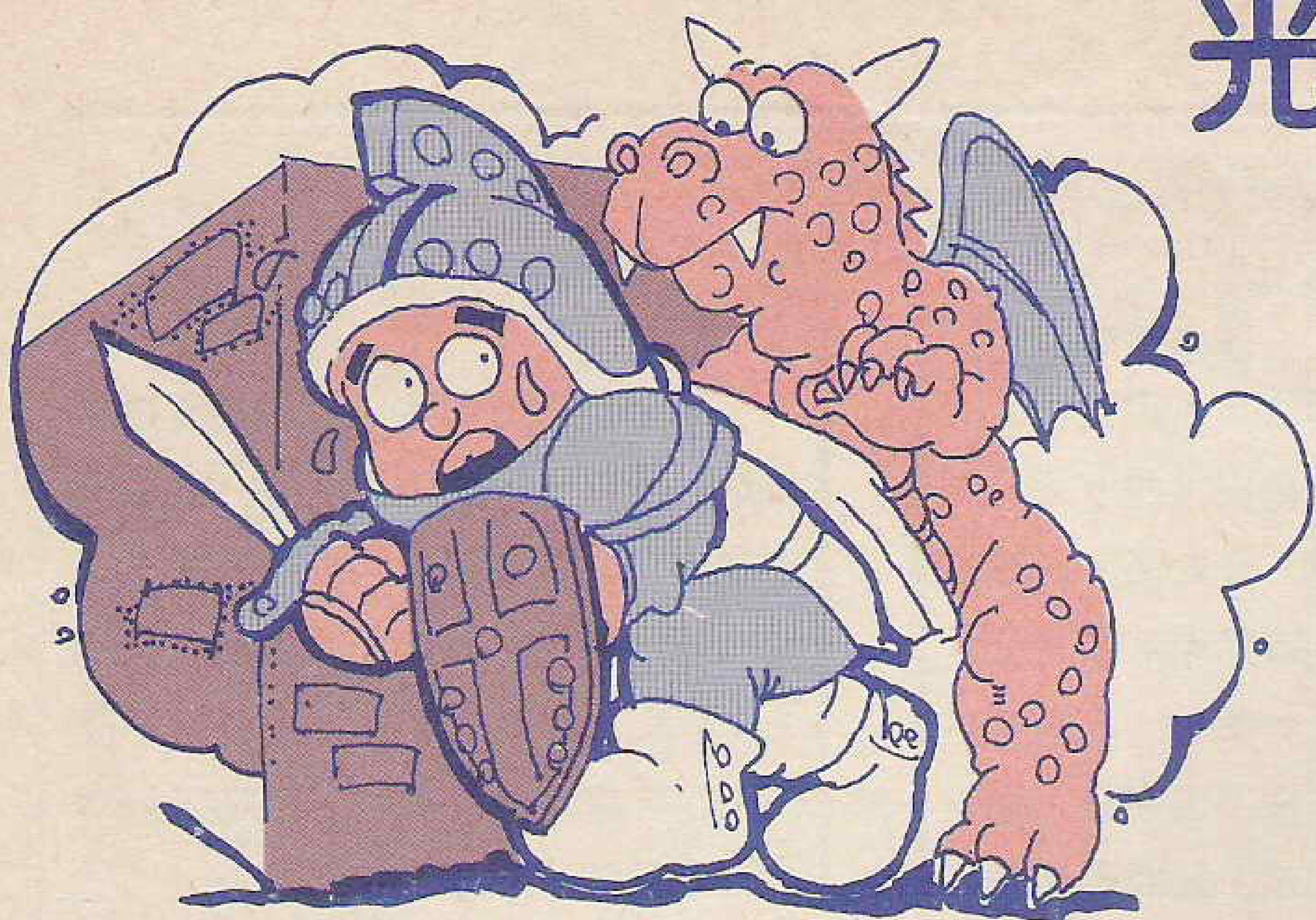
當你玩未來之魔法時，殺進敵機，且來到了武器庫時，是否會覺得武器太少，不夠我們拿取，沒關係，現在你拿光後（不管有沒有拿光）跳出，再往前（或後或轉身皆可）走一步，再進入便又進入另一新的武器庫了，新奇吧。

當你玩GP大賽車時，是否會因追不到前車而覺得懊惱呢？沒關係，當你走經橋邊時（橋下剛好有另一條通路），把車頭向左或右開下去，放心，不會有事的，說不定你會成爲領先群雄的冠軍也不一定。（但一定要在下面也有通路時才可用）。

最後忍者小技巧

/陳溫誠

在很多雜誌上已有不死版及一開始就具備完整武器的資料修改篇，但若只是憑「金剛不壞」之身，從頭到尾“走馬看花”草草了事的話，便失去了遊戲本身的可玩性，為了不光躲避敵人，向惡勢力低頭，唯有消滅凶殘的敵人，才能伸張正義。雖然一路上的敵人不少，但那只是些小角色，你絕不會放在眼裡。可是，在第四關中，會出現有手握劇毒利劍的骷髏兵向你直衝過來，你只要被鋒刃劃上，就會一命嗚呼，若你想取寶劍應戰並擊中他空洞的骨架，得費好大一番功夫，且命中率不高。你不妨收起武器，運用萬能的雙手，在骷髏兵衝向你前，連續出直拳攻擊，千萬不要停，如此一來敵人一到你面前就只有挨打的份，無法還手，一直到他死為此。



光芒之池——所向無敵常勝軍

/魏宇明

「光芒之池」，是一部相當有「看頭」的 RPG。不但內容充實，而且又有許多創新之舉（如：改變人物的造型，3D 與平面的景物視窗）。但是，卻有很多人玩不起來，一來是由於它沒有一個很明確的目標，（它是有許多的任務而組合成的），二來就是它的玩法和以往的 PRG，不相同（例如：其法術一種只能用一次，對於一個新手來說，很容易就會被殺掉了）

各位，是否你也有這些困難，若是，那麼請跟著下列步驟做吧！

步驟1.：先進入光芒之池的遊戲。（註Ⅰ）

步驟2.：先創造幾位你所需要之隊員（亦可直接 load 出本遊戲中原始之隊員，若是用原始隊員，請接著看第 4 看步驟），並組合成一隊。

步驟3.：儲存你的隊員至你的 Game save Disk 中（註Ⅱ）步驟4.：重新啟動電腦，並進入 PC-Tools 中。

步驟5.：選擇 chrdatal sav 檔※若你在儲存中選擇 B 時，你的第一個人物之檔就是 CHRDATBI.SAV。（共它隊員亦同此法）。

步驟6.：開始修改之；其修改之資料如附表 1（註Ⅲ）。

步驟7.：修改後即可儲存之

註Ⅰ：沒有硬碟之玩家，請先參考操作手冊中之操作方法，請各位玩家們「忍耐」的拷貝。

註Ⅱ：請沒有硬碟之玩家注意：①在創造新人物，改變完人物之選擇項，電腦會問“Is This Icon ok?”，請先放入 Save Disk 於 B 磁碟中。②在遊戲中儲存遊戲時，要記得先換Save Disk於 B 磁碟中；再按（A～J）鍵。

我曾經沒有注意到去換磁碟片，而使得 Save Disk 之資料全部當掉之經驗，希望給大家做參考。

註Ⅲ：生命點數最大值為（FF）$_{16}$，但是若大於此值（在休息中），會使此值變為 0，就是又從零開始。

註Ⅳ：錢幣之多寡並無限制，但改太多可能會造成 Overload

註Ⅴ：經驗點數是升級的必要條件，但你升級後之經驗點數會降回你所升之級數所需之點數。（例如：你放 1000 點，但只升到第 2 級需（3000 點），則你的經驗數就只剩下 3000點，在你升級之後。）

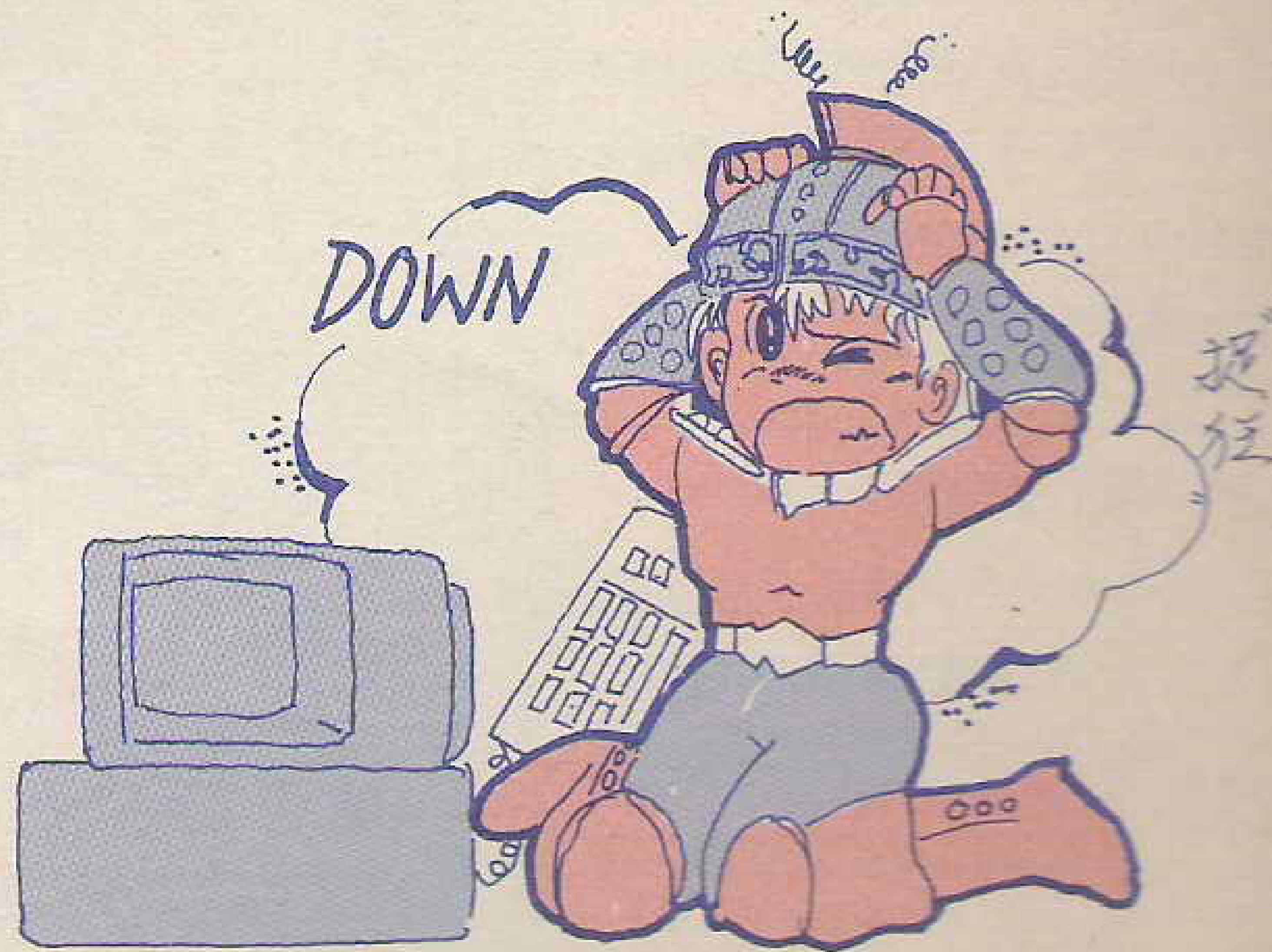
註Ⅵ：法術，是本遊戲之重心；其若一級一級的升，那不知要學到何年何月；偸偸的告訴你，你只要在第 φ 磁區中，從$51 ～ $105 全部塡入 φ 1，你將學會了所有的法術。

當你進入遊戲後，在紮營狀態下，選擇「記憶法術」（M），然後，再選擇你所要記之法術即可。（只要你可選法術之數目不為零，你可以一直不斷的重覆選擇同一法術，一直選至你不想選為止，你將發現你竟然記憶大月那麼多項法術）

若你只是第一次玩本遊戲，麽一開始你一定會感覺不習慣；別想在一天之中解決這個遊戲，相信你一定會「迷」上它的，希望各位玩得愉快。

等級修改位置

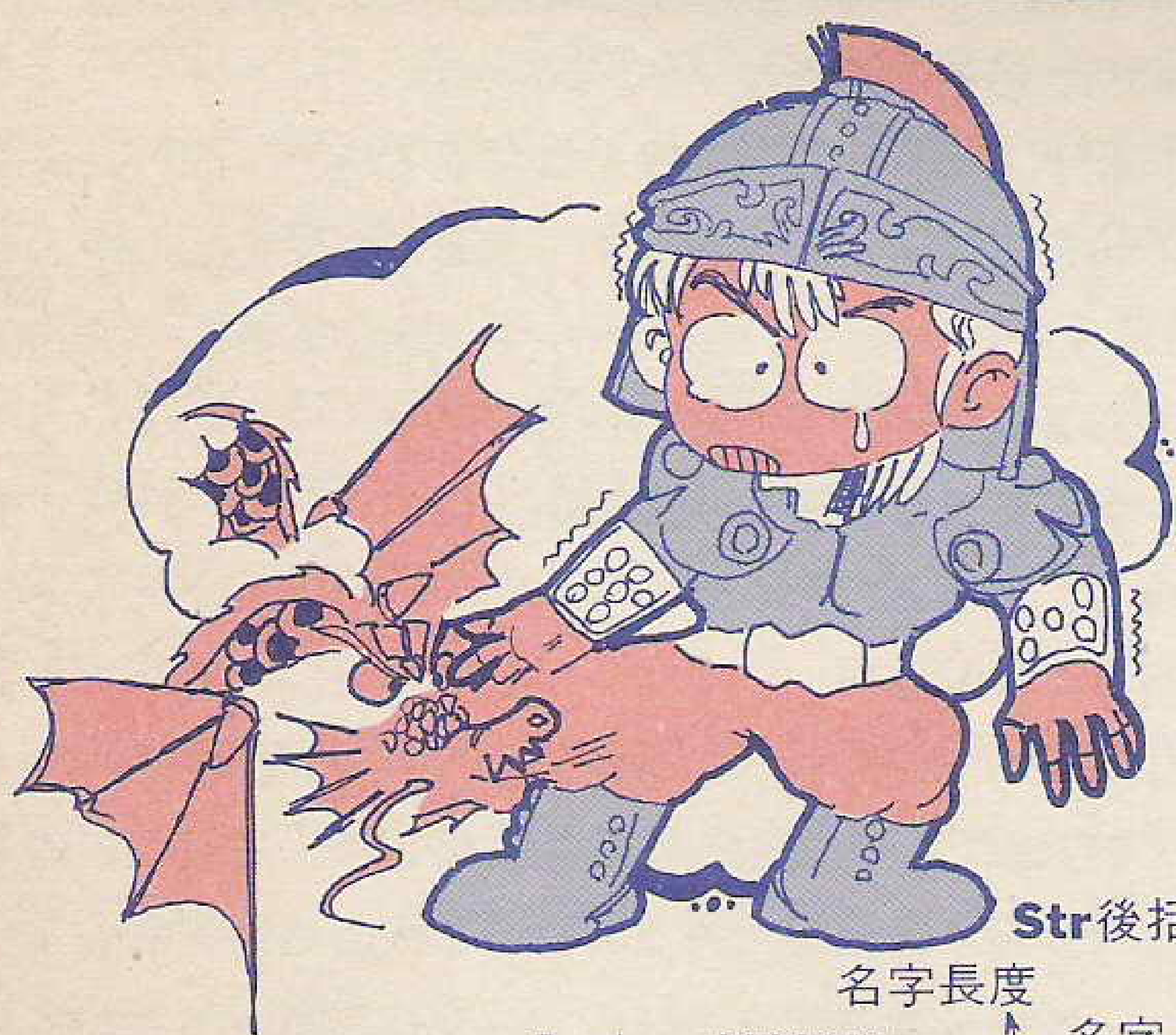
牧師：$150
戰士：$152
法師：$155
小偷：$156
以上指的是只有單項職業之等級位置，其修改值即為第 2 級→ 02，第 15 →OF……依此類推（參看附表）
若是多重職業者：
如：戰士／魔法師／小偷，則修改位置為$152，$155，$156，但要注意其等級上之限制。（請看說明書（操作手冊）上第 10～11頁）
至於法術之增加法，請看註（Ⅵ）



〈附表 1〉

第 0 磁區

修改位置	意 義	填入值
$00～$15	姓 名	不用修改
$16	力 量	00～64
$17	智 慧	00～654
$18	睿 智	00～64
$19	敏 捷	00～64
$20	體 質	00～64
$21	魅 力	00～64
$22	最大力量的值	00～64
$37～$40	第一級法術	見〈附表 2〉
$41～$42	第二級法術	見〈附表 2〉
$43	第三級法術	見〈附表 2〉
$48	年 齡	00～64
$50	生命點數（註Ⅳ）	00～FF
$115	等 級	00～03，參考〈附表 2〉
$136，$137	銅 幣	00～FF，00～FF
$138，$139	銀 幣	00～FF，00～FF
$140，$141	金銀合金	00～FF，00～FF
$142，$143	黃 金	00～FF，00～FF
$144，$145	白金幣（註Ⅳ）	00～FF，00～FF
$172，$173，$174	經驗點數（註Ⅴ）	00～FF，00～FF，00～FF
$181	第一級法術次數	
$182	第二級法術次數	
$183	第三級法術次數	



〈附表 2〉

牧師法術代號	法師法術代號
第一級	第一級
01 Bless	09 Burning Hands
02 Curse	0A Charm Person
03 Cure Light Wounds	0B Detect Magic
04 Cause Light Wounds	0C Enlarge
05 Detect Magic	0D Reduce
06 Protection From Evil	0E Friends
07 Protection From Good	0F Magic Missile
08 Resist Cold	10 Protection From Fvil
第二級	
16 Find Trap	11 Protection From Good
17 Hold Person	12 Read Magic
18 Resist Fire	13 Shield
19 Silence 15′ Radius	14 Shocking Grasp
1A Slow Poison	15 Sleep
1B Snake Charm	第二級
1C Spiritual Hammer	1D Detect Invisibility
第三級	1E Invisivility
24 Animate Dead	1F Knock
25 Cure Blindness	20 Mirror Image
26 Cause Blindness	21 Ray of Enfeeblement
27 Cure Disease	22 Stinking Cloud
28 Cause Disease	23 Strength
29 Dispel Magic	第三級
2A Prayer	2D Blink
2B Remove Curse	2E Dispel Magic
2C Bestow Curse	2F Fireball
	30 Haste
	31 Hold Person
	32 Invisibility 10′ Radius
	33 Lighting Bolt
	34 Protection From Evil 10′ Radius
	35 Protection From Good 10′ Radius
	36 Protection From Normal Missiles
	37 Slow

用**PC TOOLS**找到你要修改隊員的．**SAV**檔

例如下面的檔名為**CHRDATD6, SAV**

（D：遊戲儲檔D；6：第 6 個隊員）

```
Sector 0000000
0000(0000)  044C494E47000000-0000000000000000   .LING...........
0016(0010)  121212120F125A00-0000000000000000   .......Z........
0032(0020)  0000000000000B1214-151D2233002D040F   ..........."3.-..
0048(0030)  2E00F20000000000-0000000000010001   ................
0064(0040)  0000000001010101-0000000000000001   ................
0080(0050)  0000010001000000-0000000000000001   ................
0096(0060)  0000000000010000-00010006010B0B0B   ................
0112(0070)  0D0C0C060000004B-3E323934145C1E0D   .......K>294.\..
0128(0080)  000D4D0000010000-0000000000000200   ..M.............
0144(0090)  10000D000E000000-0600000506000000   ................
0160(00A0)  0502000100020000-003201EEEC8C0000   .........2......
0176(00B0)  0D15000000040201-0000000208001C05   ................
0192(00C0)  0291A2B3C4E6F70D-0300EB4D00000000   ...........M....
0208(00D0)  000000000300EB4D-0000000000000000   .......M........
0224(00E0)  0000000000000000-0000000000000000   ................
0240(00F0)  0800164E00000000-0000000000000000   ...N............
0256(0100)  0200F80700000000-0000000000010001   ................
0272(0110)  2F3D370100010002-000400B30          /=7...........
```

- 名字長度：044C494E47 中的 04
- 名字：4C494E47
- 屬性點數：0016(0010) 行
- **Str**後括號內的加強值
- 第一級法術、第二級法術、第三級法術
- **0016: Strength(str)**
- **0017: Intelligence(Int)**
- **0018: Wisdom(Wis)**
- **0019: Dexterity(Dex)**
- **0020: Constitution(Con)**
- **0021: Charisma(Cha)**
- 年齡 **Age**
- 生命上限
- **Level** 等級
- **Gold**數
- **※ Platinvm**數 **10 00**（10：低位元；00：高位元）
- **Gem**數
- **Jewelry**數
- 第三級法術 次數
- 第二級法術 次數
- 第一級法術 次數
- 經驗點數 **EC8C00**（低 中 高）

換算10進位 **008C EC=36076**



三國志攻略心得

/花中小組

三國志是個很棒的遊戲，又有10種難度可以選擇，算是個難度適中的遊戲，只是頗花時間，打得快，恐怕也要幾天功夫。我想該已有不少人統一天下了吧？

日前在試刊號中看到“吳敏輝”先生的“三國志參數資料修改法”很佩服他的研究精神，但希望大家多花些時間，享受遊戲的樂趣，盡量別修改參數資料，試想若將呂布由智力二十多，戰力100，改成了智力戰力100，也許打得痛快，但不覺奇怪嗎？

為幫助大家以正攻法，光明正大的打倒電腦統一天下，特將數月來的攻略心得公佈，希望對各位同好能有幫助。

進入遊戲後，建議初玩者，從第五階段開始，有較大的領土，將領可供你指揮。而有經驗後最好從第一階段開始，慢慢的體會創業之滋味，也可接觸到三國志中所有的人物，若你細細攻略的話，歷史上所有名將，均可成為你之部下。

接著選人數與諸侯，我想選劉備的大概較多吧？亦可選其他諸侯，也可選其它你喜歡的當統治者（如關羽）方法是讓你的諸侯“死”，才由他繼任。

選好諸侯，設定諸侯人格參數，個人建議首重智力，愈高愈好（90以上），像劉備可達100，為何容後再談。

選擇遊戲難度時，建議設定難度5以下，不是筆者看不起你，而是電腦太詐了。試想在難度10時，孔明被智力三、四十的猛放火，甚而佯攻，關羽打不過戰力只有二、三十的，那是如何的心情（兵力多於敵人）（例筆者戰史中，有一次（難度10）關羽領兵2萬與敵人作戰（關羽此時智力99，戰力100，武裝50多）遇到一個智力70多，戰力50多的敵將統兵1萬5千人，使用指令2-3 charge，結果關羽敗死，敵人仍剩下5千多（真會吐血！）

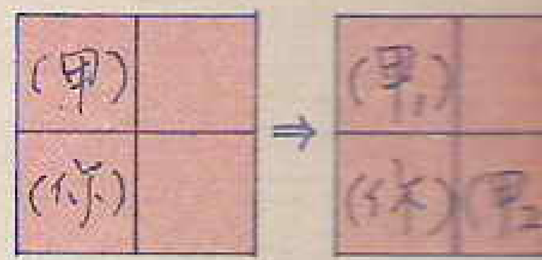
另外選擇觀戰模式，建議選不觀戰，可節省很多時間。

遊戲開始後，建議你先找一個軍師（智力90以上）作許多事，一定得參考軍師意見（如尋找物品，徵召，外交或指令14時）軍師智力愈高愈好，智力在95以下最好別輕易相信（狗頭軍師）但在三國志中智力超過95的不多呀？別擔心，這時諸侯本身的智力便有用了，（如筆者手下劉備智力100）只要用指令7，送書給將領一次提高一點，很快便有99的智力了，告訴你在三國志內定程式中，只有孔明比你高（高一點）

有軍師後，先徵兵（留下約1千單位以上的米，100單位的金）將所有兵力集中到猛將身上（如關羽、張飛）先將一人兵力補充到兩萬後，再補充第二人兵力（例如手下有關羽、張飛、與甲、乙、丙共五人，兵力5千時，5千都給關羽；有兩萬5千，則關羽兩萬，張飛5千，其他人不帶兵。）為何？嘿！嘿！我們瞧瞧電腦，它可公平了，兵力大家分配，如上述情形電腦一定五個人分那兩萬五千人兵馬如果電腦來打你，你只有一個兵力兩萬的將領，敵人有4、5個將領各統5千人（總兵力一定比你大），只要你在敵人占領所有城堡前，殺）（指令2-3 charge）守米將領（兩萬打5千不贏才怪），他就得乖乖撤兵），說不定還可捉到一些笨蛋（撤退時被捉）而且根據筆者經驗charge結束後，你仍擁有原來的兵力呢！很奇怪？）（限戰爭結束前的最後一次charge）

好了！擁有相當兵力後（筆者有自信，只要有4萬兵馬不論來者何人，多少兵馬，一定要他滾回去）（兩人各統2萬兵各對守米大將charge一次，關羽都得死，除非你的將領真的太敗了。）便可慢慢攻略了。

現在先針對各項指令做重點介紹



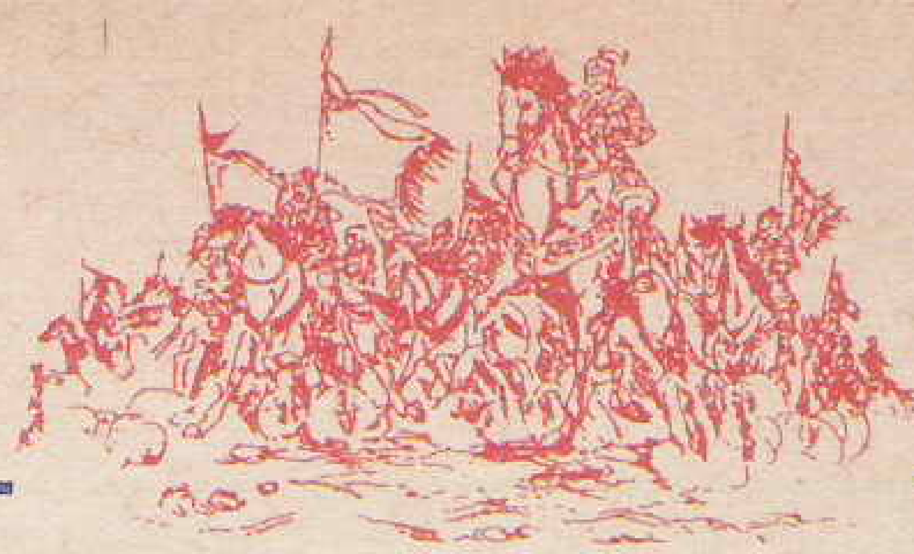
圖一

(一)指令1 Move：略

(二)指令2 War戰爭

①防守時：如前所述，請保有一、兩人各統2萬兵馬，請保護自己的城堡勿被敵人全部占領，目標放在敵之守米者（多為總大將），引誘敵人分兵（如圖一）（敵人分兵通常在占城時）只要你比敵人分兵後（如甲1）兵力強，便向將領所在（分兵前所在，即甲1）charge吧！只要將領一敗（甲1），分出的一隊（甲2）即自行瓦解。如果真打不過敵人，設法與敵人拖時間拖過一個月，再由鄰郡增兵，別和談退兵（指令15）萬一戰況危急，撤退吧，留著青山在，不怕沒柴燒。

②攻擊時：首先由攻擊將領中選出個智力較高的（兵力、戰力可較弱）當主將負責守米，（智力高避免敵人放火）別輕易離開米糧（特別是一個月要結束時）將主將與米糧放在離城堡最遠（最好隔條河）處，電腦主力約80%一定放在城堡附近。



目標在占領敵人所有城堡（不容易）特別是有些郡只有一、兩座城時。如果彼此兵力相當。攻擊不易時，不妨將兵力集中在守米將附近，敵人會有一半的兵力向米糧處攻來，這時再將其包圍，各各擊破。不過這比較耗時，敵人可能會增援，你也必須有相當米糧才行。

③攻擊指令（現對戰爭畫面中指令介紹）

指令1-3分兵建議別用，分兵仍分散實力，雖然電腦使用charge號的機率很小，但小心點好，而且分兵後，想再移動，需浪費一次指令先合併。

指令2-2圍攻，好用，不妨多用，但相反的小心別被敵人圍攻。消滅敵人時，可虜殺敵將指令2-3 charge限猛將，或兵力大於敵甚多，charge成功一次可提高戰力3點，但敵將存活率50%不到，如果敵將你很中意，建議你改用指令2-2。

指令2-4佯攻，限智力高者，建議若有兩個軍師級人物的話，不妨一同行動，由一人佯攻使敵人機動力降至零，再由另一人用2-5火攻，他就得退兵了。

特別是對猛將時，不妨多用（成功率不很高）電腦最擅長這招，小心被電腦使出，它的成功率比你高多了。

指令2-5火攻，如上所言，建議與2-4佯攻合用，但亦可單獨使用。如守城打不過敵人時，不妨一直對城堡放火，使敵無法佔城。也可用來燒敵守米將，再趁虛佔米。

守米時，如被敵縱火成功，離開守米地後，不妨一直對米糧所在放火，讓電腦無法趁虛而入，火攻須注意風向，在山區蔓延甚快，請小心。

㈢指令3 send：

運輸與人民忠誠度有關，最高相鄰郡可運5千單位的米或金，一般則均一千單位（須聽軍師意見）。在人民忠誠度90以上後，可運3千單位左右。

㈣指令4（特別稅）

別在7月收稅前使用，會影響7月稅收，特別稅會降低人民忠誠，避免在換季前使用（收得不多，建議別用）

㈤指令5

指令5之1：徵將，只要敵方將領忠誠在90以下都可拉得動，多用送馬或私人拜訪（須小心），有女人則送女人，寫信賄賂沒什麽用（若有玉璽90以上也可拉）甚而敵郡郡守，敵人攻擊部隊，主將均可徵召（只要在90以下，85以上便很難了），一旦郡守被徵召，該郡就都是你的了，（該郡其它將領，有時會有部分一同投誠，大部分則成為自由將領）敵軍主將若被徵召（較難）則戰爭結束，其餘部將成為自由將領。

如果被徵將領又被其他諸侯徵召、只要覺得值得，不妨向其再以徵召（有時可能要好幾次）

使用此指令，一定要聽軍師的意見，特別是在私人拜訪時否則諸侯被殺，概不負責。

另外多注意敵方諸侯間的戰鬥（使用指令6）一定會有戰敗的降敵，通常忠誠度都很低（十多點）可以很輕易的徵召（私人拜訪一樣有危險），而且拉過來後，忠誠度會很高（八、九十甚至100）。

P.S 此指令尙可代替指令6作簡單的查詢（如敵諸侯所在，某郡有那些將領），不妨善用之，不會浪費一個月的。

㈥指令6 查詢：

建議找個不重要的郡，每個月均查詢其它諸侯屬地之情形，以了解其兵力、米糧與是否有何徵召將領，知已知彼方能百戰百勝。

㈦指令7

①給農民，不妨多給人民米（別給金子，浪費而效果不大）一萬單位可提高10點左右，如此可增加稅收，方便運輸，商人也較易出現。

②給將領：與農民相反，給金子，不要給米，有女人給女人。一般一千單位的金子可增加40點左右的忠誠，將領忠誠最好在90以上）

忠誠度50以下的將領，很容易被敵人徵召作戰也易倒戈相向。

㈧指令 8 防洪：

請保持水災發生率在15以下（可保無水災）防洪一次，只須用10點的金子（與100點的金子效果一樣）可降低約10點水災發生率。筆者經驗不論水災率多少，只要在換季前防過災（10點金）水災發生的可能性便極小。

㈨指令9：開墾

略（注意三國志中10單位的金＝100單位的金的效果）

㈩指令10：練兵

請多練兵，使將領機動力最少在6以上，以利戰爭。最好10以上。

⑪指令11：搜尋

須聽軍師意見，第10郡可找到許多自由將領，從第一階段開始的話，可在20郡洛陽找到玉璽。

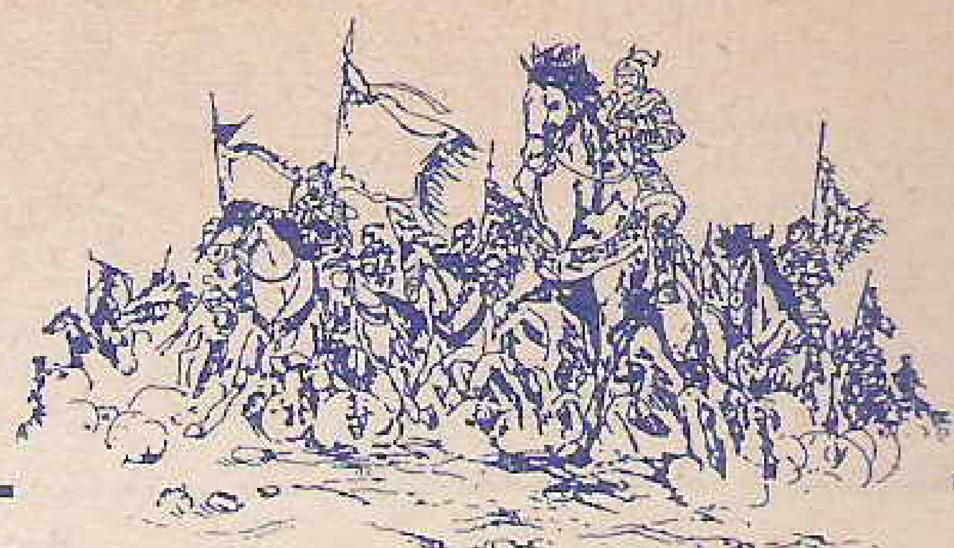
⑫指令12：掠奪

建議你別用，不但對你資金、米糧助益不大甚而你領導力下降10點，智力高的將領忠誠會降約40點，人民忠誠更是急降。

唯一的使用時間：當你作戰俘虜大批敵將時，令降將去掠奪，此人忠誠會上升，其它將領也會上升至50左右。

⑬指令13：

不妨多與商人議價（重覆同指令），價格差別甚大的。



(十四)指令14

14-1：限將領忠誠度未達一百者，對一百者無效。

14-2：別用，效果不大，而且你攻下此地時，倒楣是你自己，人民忠誠度仍很低。

14-3：焚糧：少用，使用時機只在敵人米糧只剩三、四千單位時，不然效果不大。

指令14須小心使用，須聽軍師意見。

(十五)指令15：①～⑤略

⑥求婚：a.別娶諸侯女兒（他對你的服務值會暴升）諸侯會換用米或金給你，此時再收下，（不收白不收）

b.拜託別嫁女兒，如果你嫁了女兒，只要你攻你的"女婿"，打一次，你的人民忠誠便降一次，很危險。

⑦送禮：給你建議，不妨看看高中課本第四冊第8課"六國論"，省省吧！

⑧效果不大。

⑨略

⑩略

＊注意①當外國來使來談判時，不妨徵召他一下（不試白不試）（筆者100次成功1次）答不答應，要求在你自己，但別殺他（兩軍交戰不斬來使）會降低自己的人民忠誠度。

(十六)指令16：

、不妨多向商人買米，可擴充軍隊，安定民心。

(十七)指令17：

委託電腦代理後，偶而要注意一下，該群的情況電腦有時很笨的。

(十八)指令18：略

(十九)指令19：

用這指令不如用指令10練點

(二十)指令20

①建議，將聲音、動畫打開，用聲音、動畫比看文字快多）。

②指令20之4動畫顯示時間，建議將值調到3動畫顯示較快，可節省時間。

③記得隨時儲存進度，特別在換季前與戰爭前，以防萬一可重來

（天災為機率變數）

戰略技巧：

①敵郡中若守將為一或兩名可暫置不顧你再弱他都不會打你（小心增援）

②攻擊重點在敵方諸侯，他一死，其它諸侯忠誠均會下降10點左右，（繼承者由領導力最高者任之，如果你中意這將領，留那諸侯一條狗命吧！）尚會有許多降將。

③若敵方兵力強，不便進攻，不妨誘敵來攻（移出該郡主力，留一個高智者統兩萬兵馬留守，引誘敵人。等敵人攻來，拖過一個月，再由其它郡領兵回防。如此一來首先敵郡兵力分散，第二，不論攻你的兵馬多少目標只剩下了一個一守米主將。

④善用試刊號中吳敏輝先生提供的戰爭技巧。滿好用的，不過最好還是將他圍起來（特別是對諸侯或你中意的將領時）讓他沒別的路跑。

⑤別太再意土地的多寡，重點在將領的召集，土地空在那，電腦沒事不會去佔的（除非被打到那），稅一樣可收，也等於多個安全國防區。（特別是人民忠誠為零或與強敵為鄰的郡）

⑥雖說將領很重要，但有些場合，仍必須要犧牲少數弱將，用charge去消耗敵人主力。

⑦戰爭中如被敵人攻打，而無路可退時，與其被消滅不妨投降（如被放火，而機動力為零時）保以全身（特別是名將）待諸侯下指令時，再徵召回來，當然也可能被其它諸侯召走，但總是沒辦法中的辦法。

⑧建議你，一開始攻略目標放在東北方（1,2,3郡）或西北方（22,24,25,26,27）。佔了這些地方四周只有一面受敵。接著再占4,7,10,13,20,21,28,29,37,48,56有商人留居的地方，可以隨時補充兵力、米糧，並維持人民忠誠度。

⑨玉璽從第一階段開打者可第20郡洛陽尋得。

⑩諸葛亮197年左右（17歲）出現在第10郡，若從第三階段開始，則隱居38郡。

⑪戰爭結束後，將領機動力會降低，別忘了練一練兵恢復戰力。

⑫留一些弱將不帶兵，可令其在冬季負責用指令一移動來運輸。

⑬三國志中有些郡，進攻時無法安置太多將領（8個以上），而卡住，不能繼續進行遊戲，請自行注意。

⑭遊戲剛開始時，諸侯的部將中，一定有許多忠誠度不高的，不妨趁此多用徵召（特別是董卓的部下）在此推介第一階段中20郡的呂布…等。

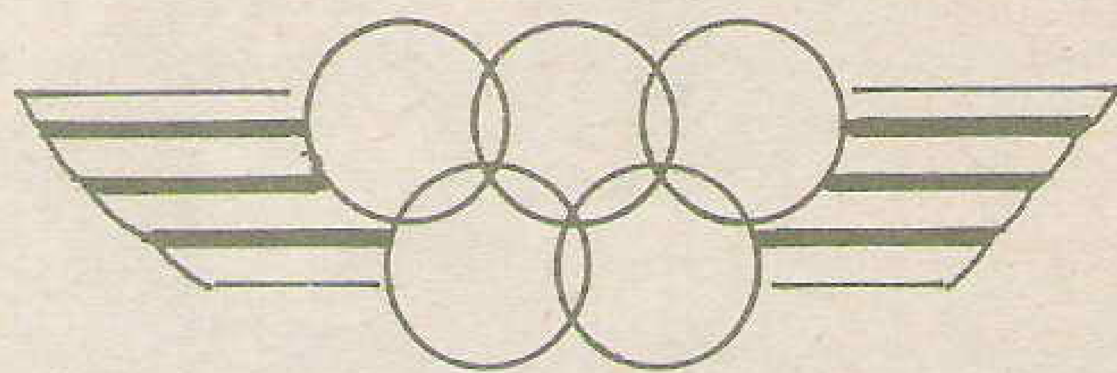
⑮軍師的意見，經常可藉重覆數次同一指令而改變（由不，變成Good）（很奇怪）凡事（戰爭除外）最好讓軍師同意後再進行，成功率較高。

說了這麼多，希望對各位讀者能有所助益，戰略方法原本就千千百百，因人而異，各位不妨多嘗試，可發現電腦仍是很笨的，就是難度10亦可統一天下。隨後附上三國志參數修改的補遺，供各位參考。（仍希望大家不用它）期盼有一天真能看到中文版的三國志（我修改過失敗了！）

文轉57頁

炎炎夏日的好去處

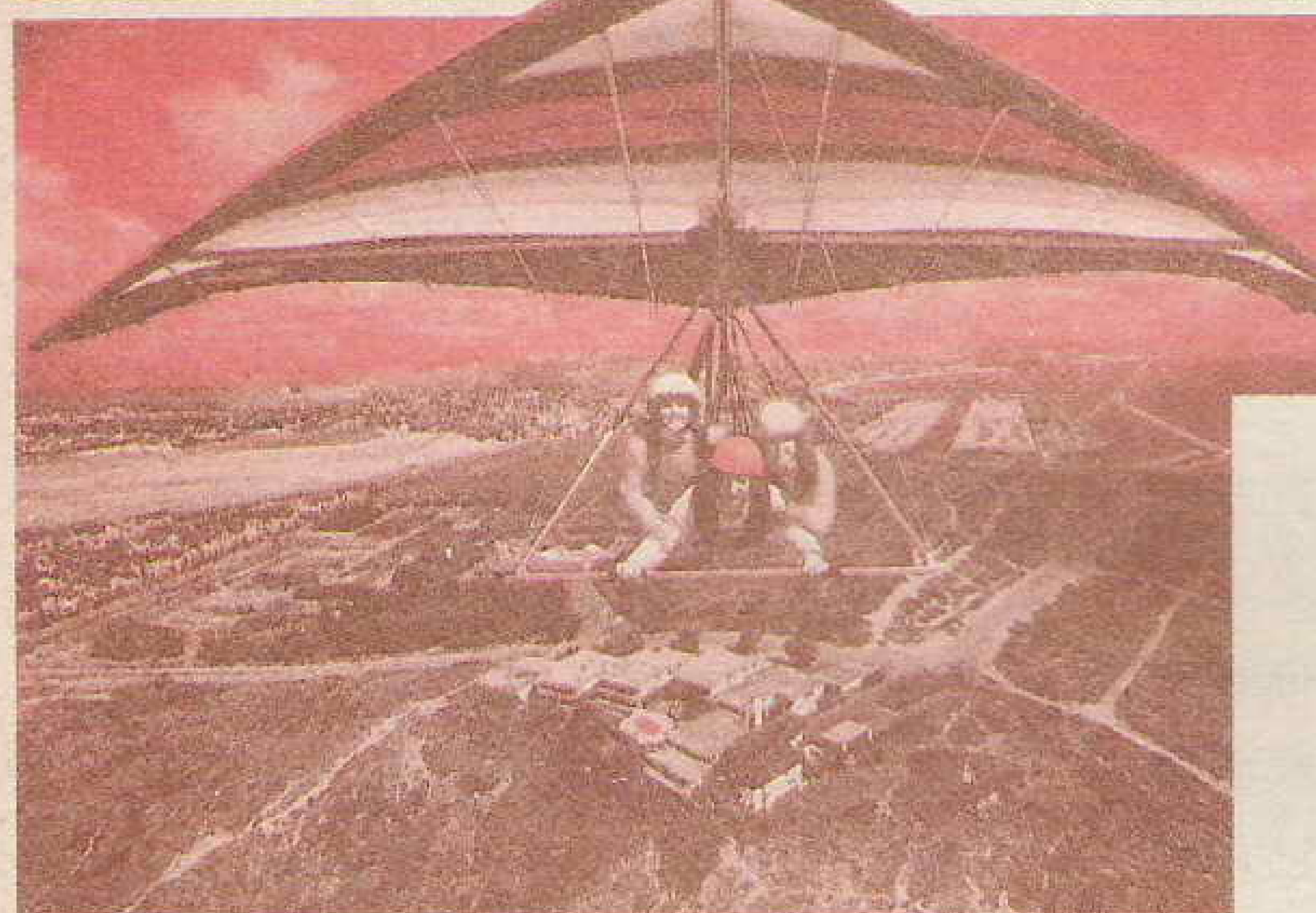
運動遊戲系列



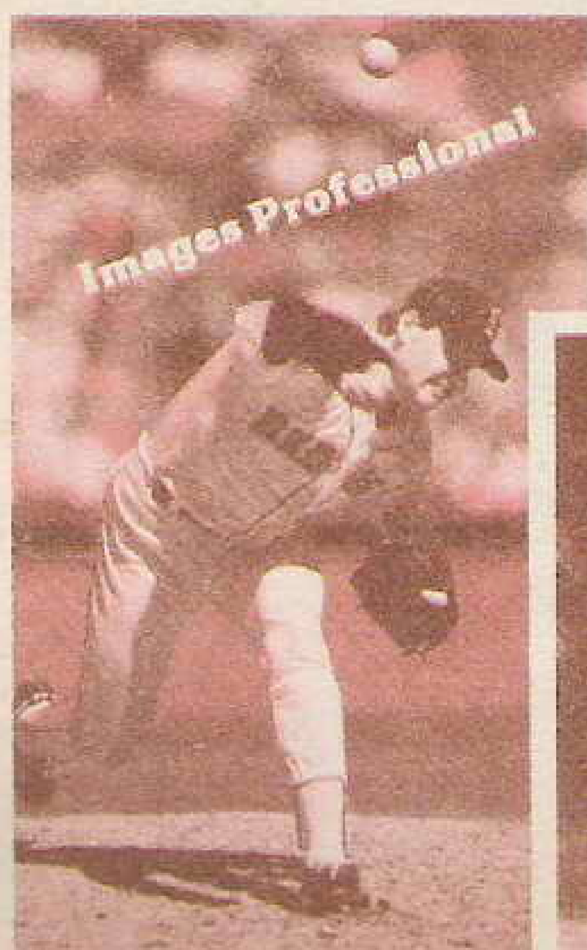
世運・奧運篇

運動員一生中最大的夢想就是在世運及奧運中奪得獎牌，但是能夠達到這個夢想的運動員畢竟不多，這些運動員拿什麼來排解心中的鬱悶呢？據非正式的統計，他們都是拿 Epyx 出的世運・奧運類型遊戲來練習———手指頭的靈活程度。Epyx 公司出的世運・奧運遊戲相當多，幾乎是該公司的招牌，你只要看到××運動會的遊戲，百分之八十都是這家公司出的。這些世運・奧運遊戲相當類似，遊戲一開始除了片頭畫面之外一定還有運動會的開幕典禮，每個遊戲都有七、八項比賽項目，你可以選擇練習，也可以選擇比賽，可以選擇單項或所有比賽項目，接下來就可以選擇代表參賽的國家以及輸入你自己的名字，通常比賽的隊伍都可以達八個，加上此類型的遊戲均生動有趣，操作簡單（方向鍵、ENTER 鍵、SHIFT 鍵），因此很適合闔家共同挑戰競爭，這大概是別類型遊戲無法達到的效果。





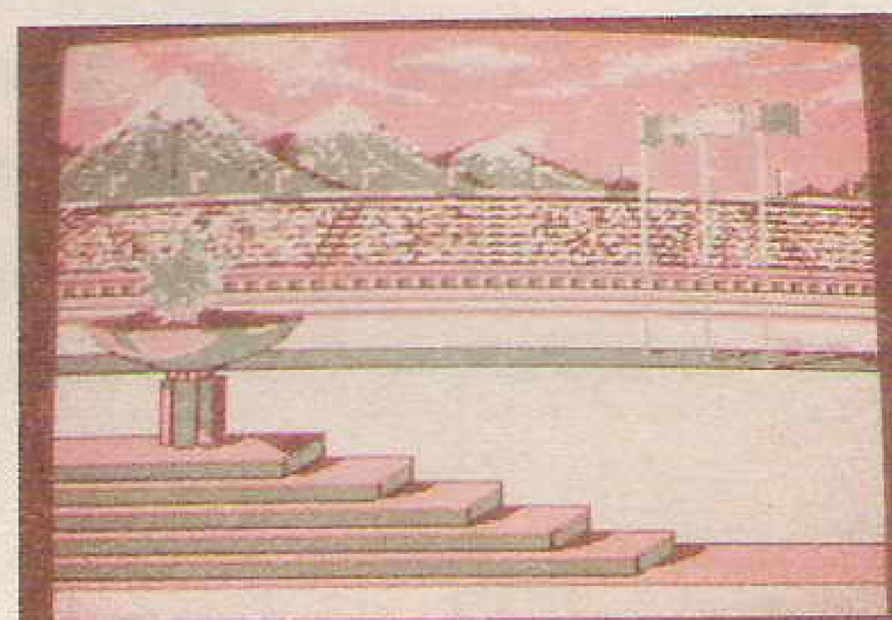








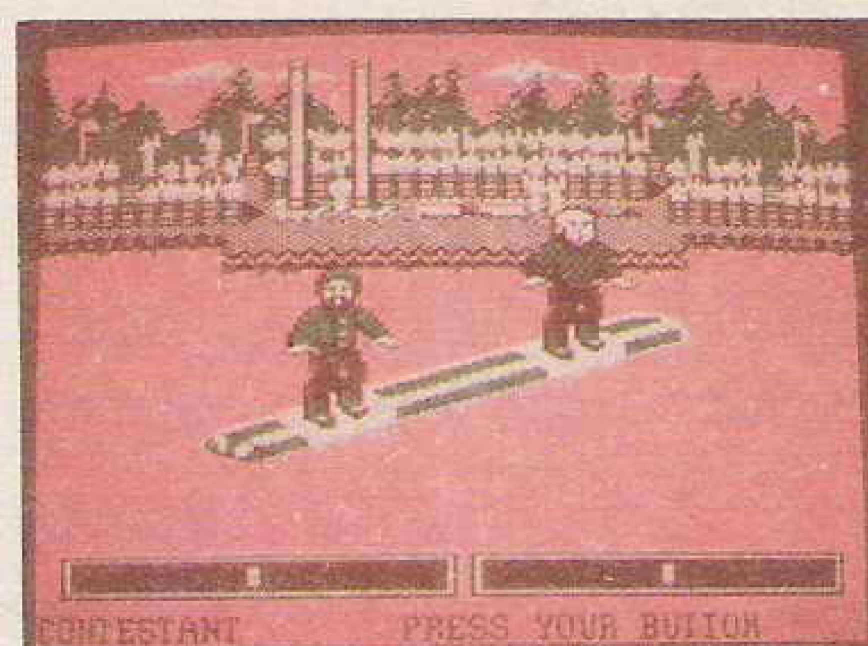




奧運類的運動遊戲一定會有開幕典禮



奧運類的運動遊戲一定有選擇國家的畫面



世界運動會的一個有趣項目：水上滾木

文轉29 頁



海灘排球王

戰術運用篇

排球篇

/魏宇明

在炎炎夏日中，你是否也和我一樣，拋開了「F-19」令人頭疼的任務，而置身於海灘，享受綺麗的海灘風光呢 ？

這個遊戲，可以算是「史無前例」的排球運動遊戲。它不但音效和畫面好，它的動作令我在這個遊戲中，增加了不少趣味。但儘管各方面好，它的內容可一點也不含糊，我玩這遊戲也玩了近百個小時，發覺了一件事—它真不是蓋的；不但「聰明」而且「奸詐」，不信的話，你也可以試試看。

好了，讓我們一起看看它一要如何對付。以下是我的一點心得，在此供各位參考。

㈠發球

發球之法有三。

(a)安全發球法

此法偶爾可以用，且失誤最低（但無技巧可言）。

(b)平板發球法

當球下降至約頭部時（較高一點）即可按鍵將球擊出。

(c)跳躍發球法

當球往上升至最高點，亦即開始往下落時，就可以按鍵，如此即可將球擊出。

㈡戰術

除了一般之陣式外，我又有幾種方法供各位參考。

(a)補位法（如附圖Ⅰ）

此法用於你是守方時。假如你的封網技術不佳或反應不好，你也可用此法。此法就是令你的隊友在前（你只要往後跑，你不用擔心你的隊友，他自然會向前移至如圖。你趕快站到隊友後方約三步之距離。當對方攻擊時，你方的隊友會封網，但若對方用吊球時，你就可以如箭頭所示之方向救球。（註：相信此法可以助你解決不少對方之救球。）但若對方殺球時，而隊友封住了，可是球落在已方時，你就必須往前救球（如圖Ⅱ）

(b)封網法（如附圖Ⅲ）

就是你和你的隊友一起站在網邊，一起封網。此法缺點就是後防太弱，但是對於對方之殺球有很好的防守之效。但是，千萬記住一點，就是此法最好不要用於邊線附近，因為就算封住了球，但球落至界外，你仍然是失敗的。

(c)二次殺球法（如附圖Ⅳ）

就是在你的隊友將對方之發來的球托給你時，你可以在約如圖之位置，就跳躍殺球。此法可以不用怕對方之封網，而且可以將球打遠，讓對方措手不及。但是若你是初學者，則可能會失誤的，因為你在第二次就殺球。

(d)調球殺球法（如附圖Ⅴ）

如圖；亦即在你的對友托球給你，而對方有一位球員在你面前來回的跑動，想要封網之時，你不妨可用此法。用此法要注意一點，即發動攻擊之一方最好站在線邊，如圖。

㈢何時殺球最有效，且失誤率最少呢？

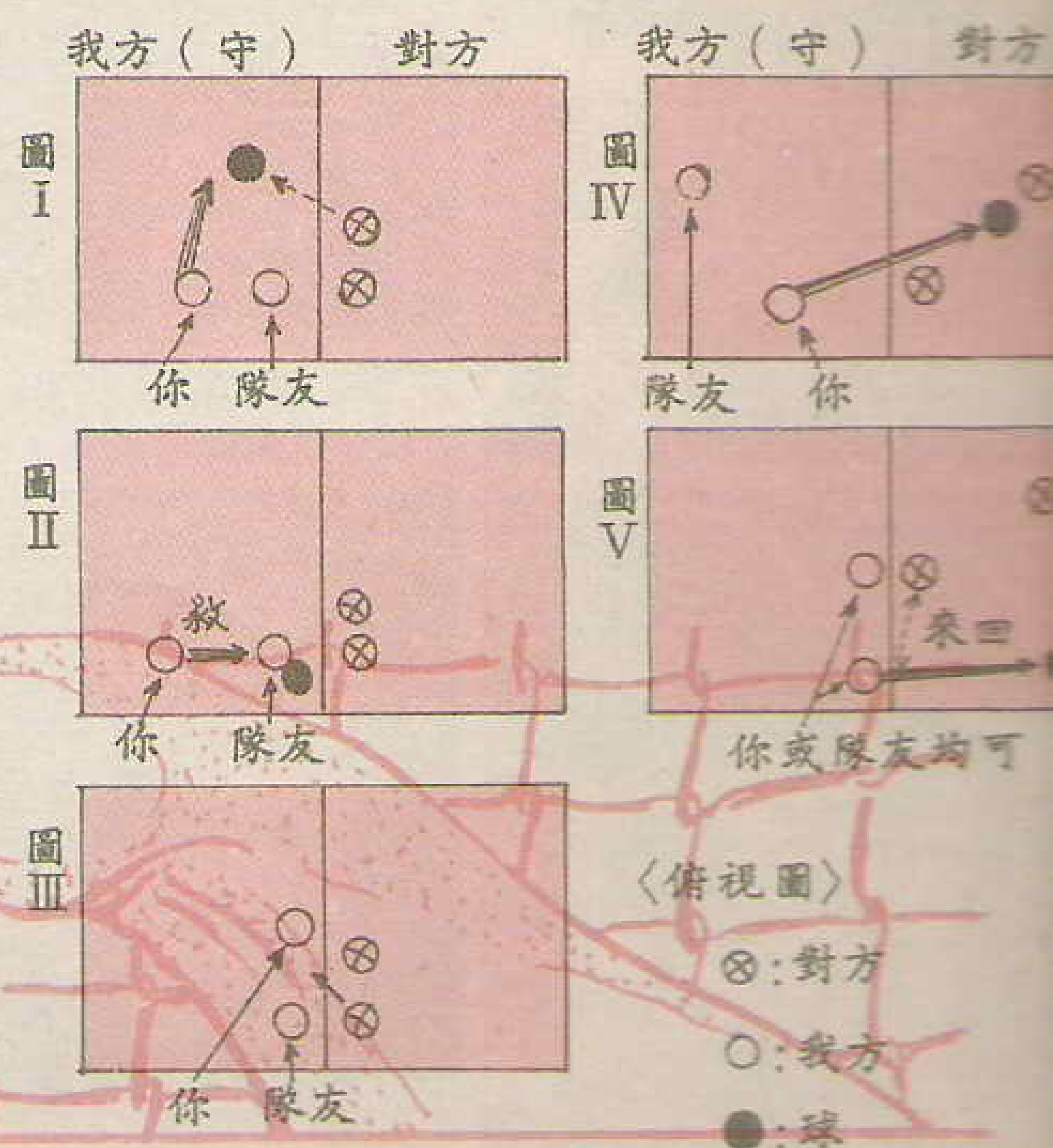
經過上面之戰術說明，你一定「胸有成竹」了吧！但在何時是殺球最好時機呢？經過我一番試驗之結果，我發現了一點，即在排球落至裁判先生之頭部上方時，即可以起跳了。千萬不要等球低於裁判先生之腦袋瓜才起來殺球，否則無論你怎麼懊惱也沒有用了。（寧可早點跳，至少不會失誤）。

最後，再給各位兩個小建議

①不要常常抗議，並且當你已經抗議成功一次後，這場比賽，你就不要再抗議了，否則，白白被扣分，實在划不來。

②多練習，尤其是對於想獲得總冠軍的你，先將遊戲設定在困難度最高之地方，也許你一開始會輸得很慘，但是當你打熟悉了後，再調至「EASY」的難易度，你將發現你的對手實在很「菜」。而且當你過關時，別忘了抄下本關之密碼（如第一關至第二關之密碼是「SIDE OUT」，如此你就可以不用每次都重頭開始「拼」了。

祝各位玩得愉快！



海灘排球王
比賽心得

/蔡培元

嗨！各位排球小子們，你們是否已拿到了“海灘排球王”（Kings of the Beach）的王位了呢？還是正在努力地爭取中呢？筆者玩海灘排球王已有一段時間，雖已拿到王位，但深知對初學者而言，不要說王位拿不到，就是連剛開始的那兩位老頭子，恐怕都很難擊敗他們，後面的就更不用提了。為了讓更多的後進者能早日取得王位，特將心得列於後，希望對你們有幫助，別忘了，比基尼女郎正在向你招手呢！

㈠在報到處（Registration）時，有幾項須特別注意一下：

①辛金或南迪：你選擇辛金或南迪對你日後的成功有決定性的影響，必須視需要而取。如果你注意到辛金的個人資料，你會發現他被公認為最佳防守及控球員，這並不是說他不適合殺球及封網，而是如果控球或防守將會較有利，意即他合適守在後面接球；而南迪則擅長封網及殺球，意即適合放在網前以封住敵人的攻勢，總而言之，辛金在後而南迪在前，這是筆者在多次慘痛經驗下所悟出的最佳陣容。

②遊戲進行方式：最好是南迪、辛金搭檔較為妥當。當然，如果你實力好，也可混合對抗。（僅限於練習。）

③難易度：初學者如選困難（Difficult）時，你會死得很難看。

㈡托球、殺球、碰球等各種技巧練習：在這筆者建議你將大部時間花在碰球（Bump）練習上，因這可使你熟悉各種球的落點，大大地減少了失誤的機會。至於殺球、托球，稍為練習便可精通。不過筆者提供幾點供為參考：

①殺球的最佳時機，在於球開始往下掉的一秒中那一瞬間起跳，此法筆者試了很多次，終於試出最佳時機，各位如果覺得不太明白，多試幾次便多幾次威力，“動能補拙”！

②托球的方法便沒什麼大不了了，但是有一點要注意的，在比賽之中如果遇到看似柔軟的高飛球，最好用托球，不要用碰球，因為後者的失誤率大得驚人！（因為時機很難抓得準！）

㈢向裁判抗議：這的確是很難的，因裁判是依他的心情好壞來決定，再加上他常有“敬老”的態度，所以向他抗議經常失敗，搞不好還會被扣一分，筆者只有一個建議給各位，就是一沈默是金！（不過如果你已取得壓倒性勝利時，不妨多多抗議，好好玩的呢！）

以上便是筆者的一點心得，但有一些原則請注意：

(A)當南迪在網前，而對方也有殺球意圖時，一定要封網，但是時機要抓準，在對方起跳時便要封，不過成功率便視當時對方球員的殺球技巧及你的封網技巧而定，一般來說，成功率約為80%甚至更高！（如果時間抓得準的話！）

(B)一定要學會判斷球的落點，這是很重要的，在剛開始還沒有什麼大礙，但隨著敵手的強大而愈顯出其重要性，不要期望你的伙計會將每一球都穩穩地接住！

最後，祝各位早日成為海灘排球王（Kings of the Beach）！

海灘排球過關密碼 /吳政治

海灘排球王是一個相當優秀的運動類遊戲，它不但能讓你藉著遊戲來訓練你的反應力，遊戲本身也相當有內涵。但如果你的技術不是很熟練，往往通不過第一關。筆者發現一個天大的“小”秘密，讓你一窺後面的關數。

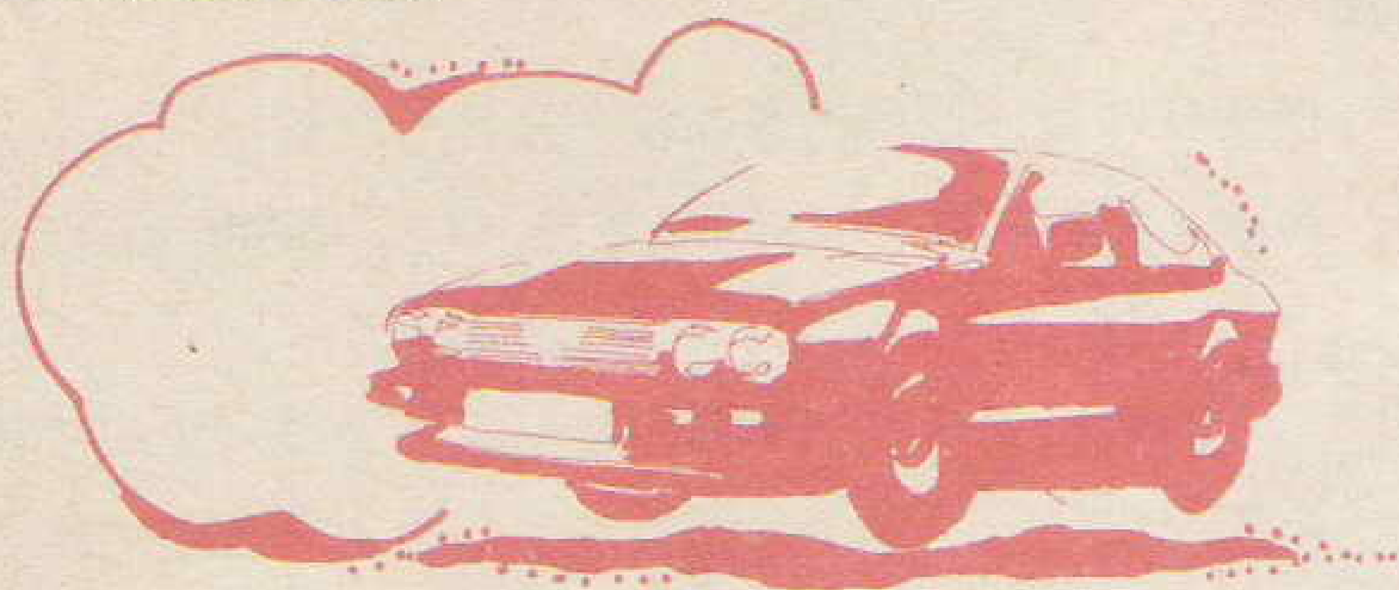
PASSWORD	功　　用
SIDEOUT	跳至第二關
GEKKO	跳至第三關
TOPFLITE	跳至第四關
SOUNDEVIL	跳至第五關

註：1.本遊戲分為五大關和十五小關，第一關不用密碼。

2.跟對手比賽時，只要緊緊地跟在你的隊友旁邊，並且只要負責托球即可，千萬不要好大喜功，如此一來勝算便很大。（但此時你的隊友必須是電腦控制）

3.更正說明書上報名處中密碼的使用：正確的用法是在密碼欄填上密碼，再回到海灘選擇爭霸賽現場即可，例如在PASS WORD欄上填寫GEKKO之後，回到海灘的爭霸賽現場，便可直接跳至第三關，最後祝各位早日獲得海灘排球王的美譽。

賽車篇



也許你喜歡在電腦上面開飛機，享受在 F-19 駕駛艙裡面以 3 馬赫速度遨翔萬里的快感；也許你喜歡海，喜歡靜靜地倘佯於大海，追逐風，追逐太陽；也許你喜歡在無垠的外太空探險。

然而，我喜歡飆車，我喜歡開著藍寶基尼一 古 德型跑車在公路上飆到極速，或是開著 4×4 越野車橫越巴哈峽谷，想嘗試看看這到底是怎麽樣的一場“惡夢”？

這都得感謝程式設計師們，因為很少有一本厚厚的銀行存摺來養一部高性能的跑車，例如法拉利 F-40時價是日幣45,000萬，如果賣到台灣來，至少要賣到一千萬台幣以上，保時捷959大概也要千萬元以上，這二種車型可說是世界上跑得最快的二款跑車，保時捷8590～100公尺加速只要不到 4 秒的時間，想想看，開這種跑車鐵定是件拉風的事。

賽車遊戲在電腦遊戲裡總是能夠受到一般玩家的歡迎，好的賽車遊戲更是能夠造成轟動，君不見名車大賽這個遊戲一直高居排行榜前十名內。筆者認為，一個好的賽車遊戲應該具備的要件有：

1.操作容易上手：我想開車是一件輕鬆愉快的事，如果開車也要像駕駛 F-19一樣照顧那麽多儀表板，我想汽車老早就被人們所淘汰了。

2.讓玩家有真實感：這一點很重要，目前 IBM PC 上面的遊戲有一個很明顯的趨勢，那就是圖形愈來愈精緻，賽車遊戲也不例外，現在都已經進步到將汽車的駕駛座以 3 D 立體圖形表現，路況亦是 3 D 立體圖形表現，完全讓你置身在真實的駕駛狀況之下。

3.賽車可以讓玩者選擇：以前的賽車長得都是這個德行：，根本認不出這是什麽跑車，反正通通都叫做跑車，讓玩家沒有認同感或好奇感，目前的賽車遊戲大多會模擬某幾型性能相當高的跑車。

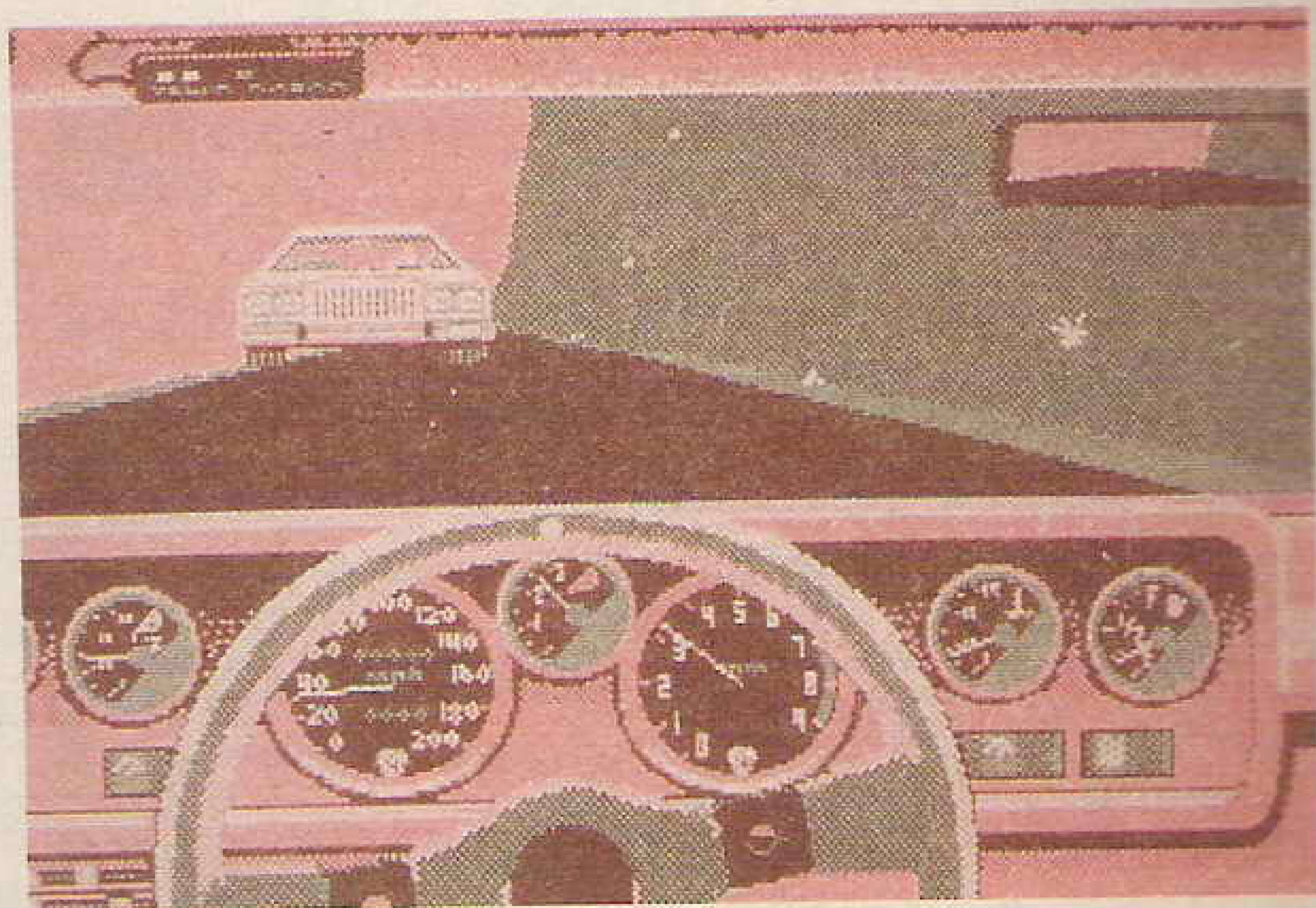
4.路線可讓玩家選擇：以前的賽車遊戲的賽車路線幾乎沒有什麽變化，頂多加了幾座橋，幾個障礙物來變化而已。現在的賽車遊戲幾乎都有很多條賽車路線供你選擇，更進步的是 Accolade 的名車大賽 II，已經採用像 Flight Simulation 或 Jet 出版風景路線磁片（Scenery Disk）的方式，讓玩家不易玩膩，延長產品的生命期。

上述四點是筆者認為一個好的賽車遊戲需要具備的條件，接下來筆者將符合上述的賽車遊戲介紹具特色，供大家為購買的參考：

1.名車大賽：

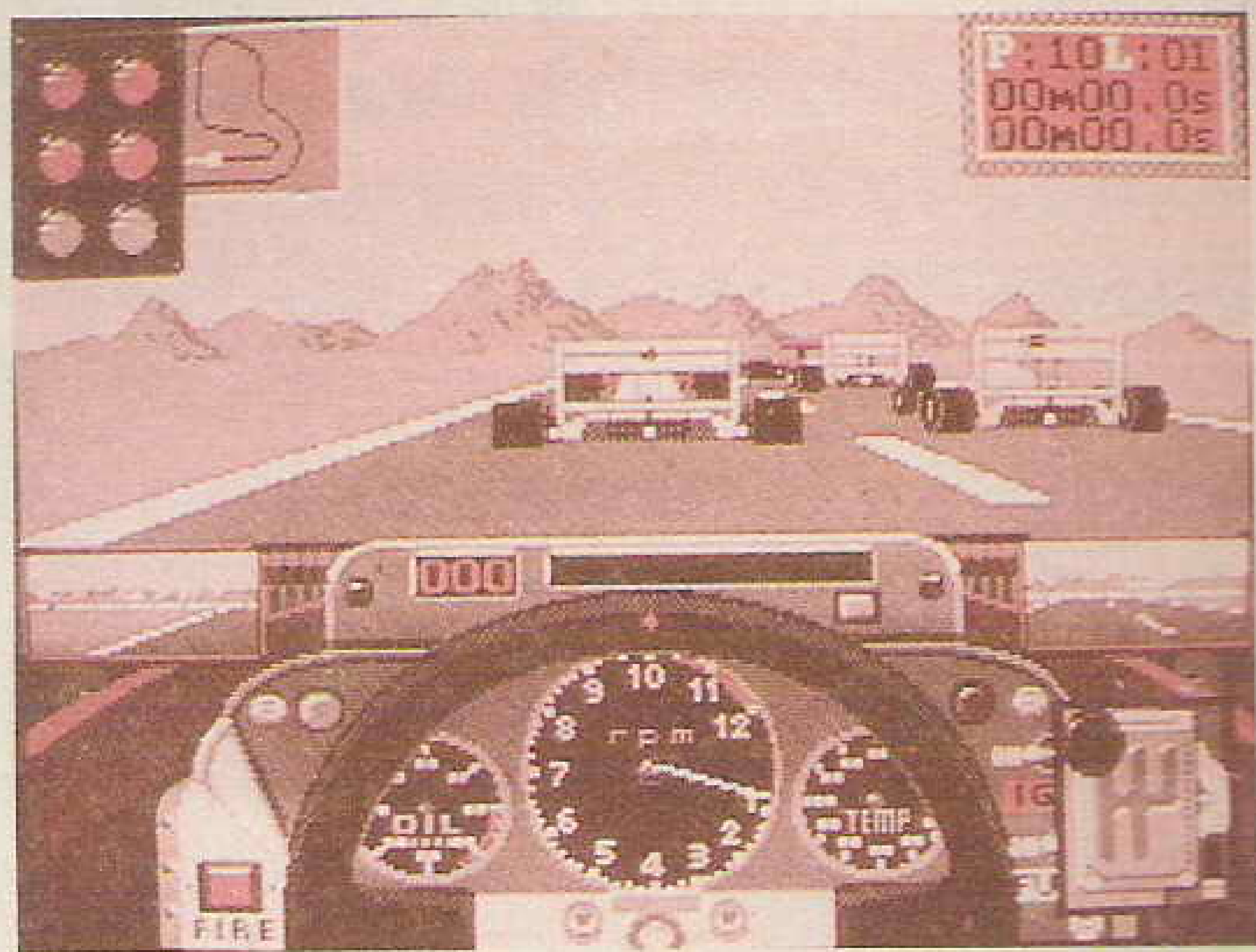
名車大賽是 IBM PC 上面第一個將跑車的駕駛座模擬得這麽真實的賽車遊戲，因此，一推出馬上就在全世界造成轟動，只要一提起 Test Drive，大家都知道是賽車遊戲的經典之作，也建立起 Accolade 在遊戲軟體界屹立不搖的地位。名車大賽的路線完全是立體動畫面而且相當流暢，路線中遇到的其他車輛也都以立體動畫表現，更好玩的是警車有時候還會向你開罰單呢！

名車大賽裡有五部名貴跑車讓你選擇，遊戲中有四處加油站，意思就是說遊戲中有五個賽車路段，可玩性甚高。



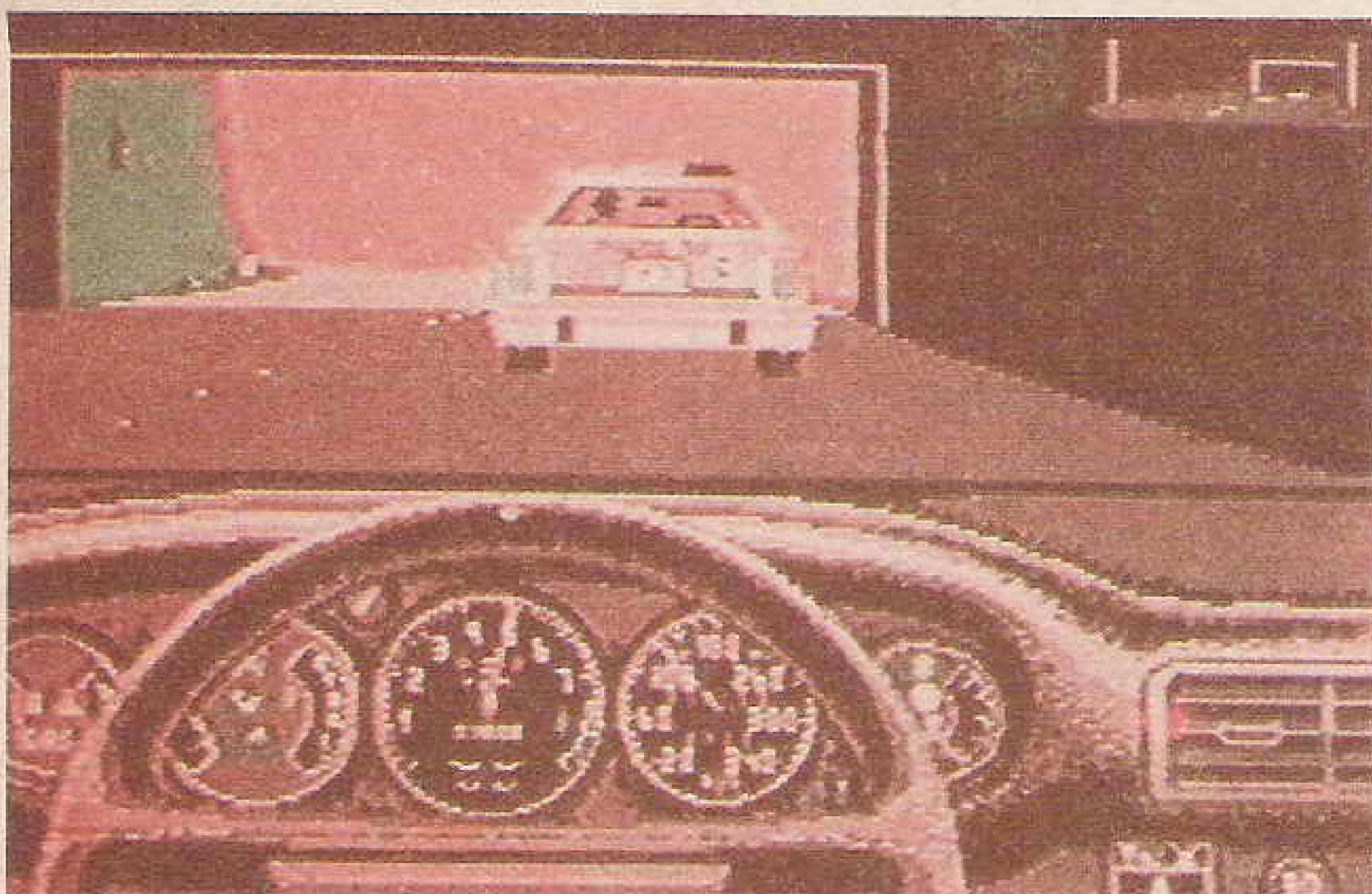
2.GP 大賽車

GP 大賽車是 Accolade 第二個推出的賽車遊戲，裡面的賽車完全以一級方程式賽車為主，比名車大賽進步的地方有：遊戲的難易度可以讓玩者調整，比賽場地為全世界著名的八個 GP 賽車場地，路線中有隧道路段，進入檢修站時必須駛入正確的位置。



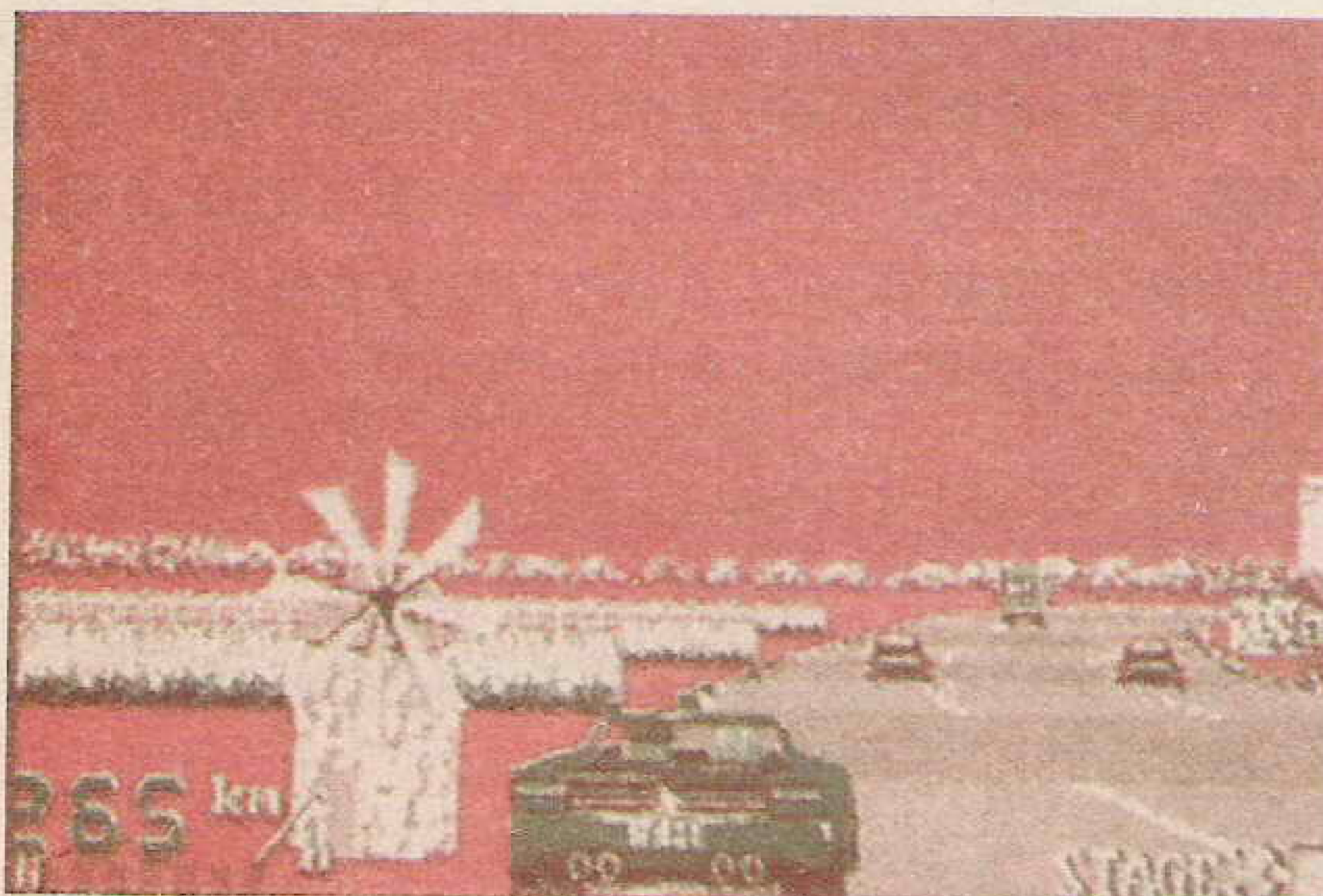
3.名車大賽 II

延續名車大賽與 GP 大賽車的優點，新增加的特色是可以跟電腦來個世紀大對決，例如你開保時捷，電腦選法拉利，兩人互相在公路上追逐競爭，頗為刺激。本遊戲另外有風景路線磁片以及名貴跑車磁片，將來也會繼續出版其他的風景路線磁片及名貴跑車磁片



4.高速賽車(Out Run)

高速賽車是從 SEGA 大型電玩改編過來的賽車遊戲，大型電玩的版本相當優秀，方向盤也會跟遊戲本身有連線，當你撞車或碰到路肩時，方向盤也會跟著震動，它的背景音樂也相當動聽，整個賽車路線的組合有十五種，以上介紹的均是大型電玩的特色，移植到 PC 上面時，除了沒有方向盤的震動（還沒有這種硬體設備）及動聽的音效（PC 音效太爛）之外，其它應該還算忠於原著。



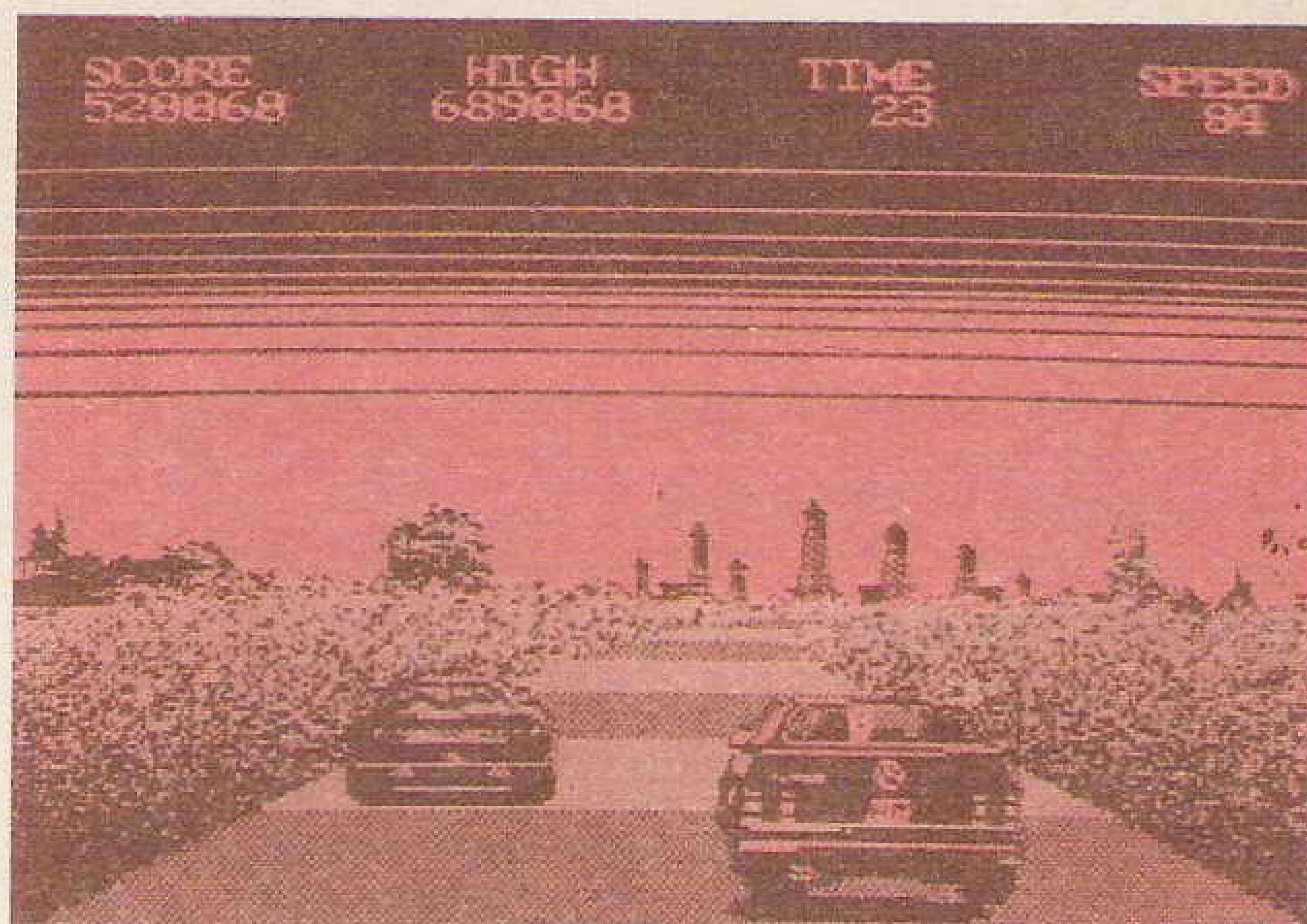
5.瘋狂大賽車 (Crazy Cars)

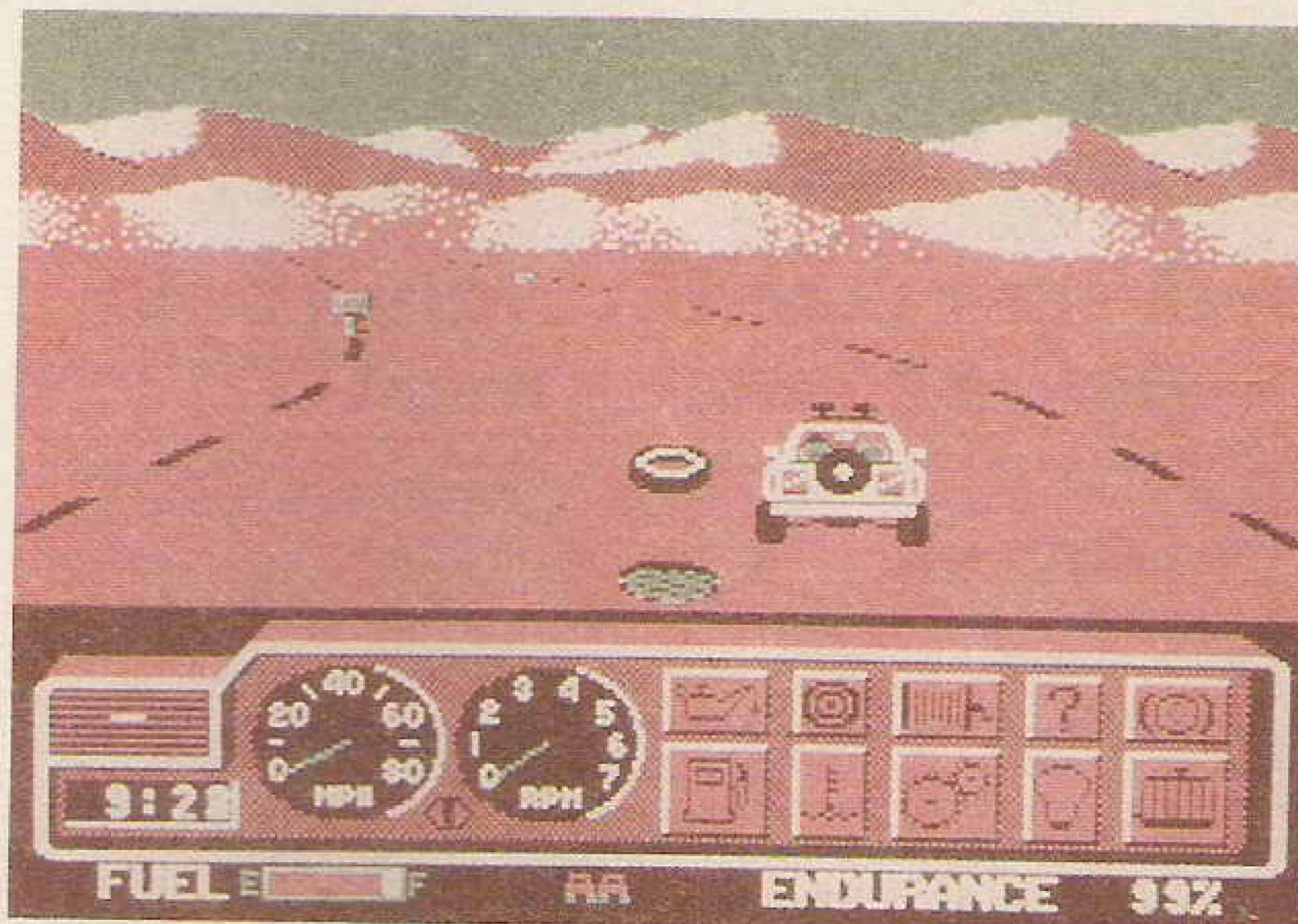
Titus 公司的成名作，往後該公司出了許多的賽車／戰鬥類型的遊戲，背景、畫面都脫離不了瘋狂大賽車的影子，瘋狂大賽車得分很容易，不到10分鐘就可以賺到5,000,000分，嚇人吧！比賽分為三個階段，分別在美國的亞歷桑那州、太空梭基地和佛羅里達州，如果你能在大會限定的時間內通過此三項考驗，便能更換一輛由大會提供速度更快的車子，剛開始你開賓士560，表現良好後可進級到保時捷911及藍寶基尼・干德跑車。瘋狂大賽車讓你感覺到像在條紋道路上面飄而不是跑，背景很固定是它的最大缺點，但它是所有賽車遊戲中最容易上手的一個。

6. 4×4 越野車大賽 (4×4 off-Road Racing)

4×4 越野車大賽是 Epyx 將動作遊戲與出發準備的配備模擬都加上去，它讓你有機會去挑選，裝備你的越野車向四個艱鉅的越野賽車場挑戰，你不需要太多的技術知識就可以上路了，但至少要知道帶多少備胎、工具以及特殊零件。

一旦上路之後，遊戲就進入動作形式，沿路上還可超越你的對手，甚至還有一些亡命之徒會來撞你的車子，假如你的車子受損，還可以停在檢查站修護，4×4 越野車大賽的 4 條路線相當類似，只有顏色不一樣而已，這是遊戲的一大缺憾。





文接 25 頁



冬季運動會的雪車競賽



漢城奧運畫面最具特色，是此類遊戲的佼佼者

棒球篇

棒球戰術大觀

/魏宇明

電腦遊戲，在以往都以射擊類的遊戲稱霸。而運動類的遊戲呢？卻又少之又少。記得古早以前的「十項全能」（想起你那差點就按壞的鍵盤了吧？），到今天的「漢城奧運」，在令人不得不對電腦運動遊戲刮目相看。

至於棒球，相信愛好運動的您也一定不陌生。現在，就讓我們一起回顧、回味一下！

㈠明星盃棒球賽

這個遊戲可以算是第一個能全由你指揮、控制、揮棒的遊戲。正如它可以完全由你控制，所以難易度無形中就增加了。你是否拿到過聯盟總冠軍呢？

各位，別小看這個遊戲。假如你只是初玩者，你可能會連連吃三振，而且加上連連失誤，讓對方連連得分。

告訴你幾個小祕密：

①請你最好不要用本遊戲所附的CGA轉換程式。（最好用一種會有「慧星」尾巴的CGA轉換程式）

②好壞球的判斷，若高球的壞球，你應該很容易的可以看出。但偏低的壞球，一般很像好球，但很難分別，（一般壞球球速慢）

③當你到達三壘時，你不妨試試；當對方投出球時，你若馬上開始往本壘衝，且打擊者同時揮棒。你將發現，就是你揮棒落空了，球數也不計。

以上三點，是我的一點小經驗。其中，以第一項最重要，不信你馬上試一試，將發現打擊較容易。

㈡天生好手

天生好手——這個遊戲不但較前者更具有彈性（你可以扮演觀衆、打者、教練），且內容豐富，尤其它的統計功能，是「史無前例」的。

在這個遊戲中，特別著重個人基本資料；例如，跑得快的就可以常常用他打短打，並且盜壘。記住，不一定要長打來取分，適時的連續短打，有時會使你打敗難纏的對手。還有一點（只是我一個感覺），就是沒有事的時候（你的投手表現正常時），不要常常使用（Conference）的指令，否則你的投手將會表現更差（在這一場比賽）。

最後再補充一點，就是在Pick Starting Line時按“O”鍵，將會顯示出此球員之資料以供你參考。

㈢強棒再出擊

此遊戲雖無前者之特殊功能（如修改場地…等），但是此遊戲之音效、畫面，都可以算是棒球遊戲中之「佼佼者」。

這個遊戲，對於初玩的你，建議你最好讓電腦幫你守備，而你是負責傳球和打擊。（你可以按 ALT - D 鍵看分格動作）

而在購買球員方面：（i）不要吝嗇你的獎金；買幾個高薪的「大牌」球員（如：自由球員中的Lou，Willie），放心，他們一定不會讓你失望的。（ii）不要買太差的球員，一般球員打擊能力最好選5以上，強度最好在c以上。不要選一個If的球員。不要選有a or 10之球員，因為這些人也一定無法再進步了。（iii）多買幾個投手，若你沒有太多錢，不妨買幾個便宜的，因為一個最差的投手，正常狀況下，可支持2～3局。

最後，再告訴你一點——盡力爭取總冠軍。畢竟，第一名和第二名之獎金實在差太多了。

結　尾

當然，棒球遊戲不只上面三種。我所舉的例子，只是較具代表性的三種。我個人認為：棒球遊戲發展到「強棒再出擊」，其結構已經大致形成。但是我相信，不久的將來，會有更精采的棒球遊戲推出。讓我們拭目以待吧！

燃燒的野球

/張嵐

燃燒的野球實在是個不錯的棒球遊戲，它讓以前的遊戲望塵莫及的是它的立體畫面及投球與打擊方法變化多端，但是，玩這個遊戲時，只能選兩隊，我想玩一、二個禮拜不會厭煩的人大概不多。也許你會想到平價版的強棒出擊（Pure-stat Baseball），它的資料最齊全，可是，畫面過於單調，無法親身體驗投球，打擊的滋味，如果能將這兩個棒球遊戲的優點結合在一起，多好！現在，就告訴各位同好們修改資料的方法。

㈠打擊者資料以全美明星隊（All-Stars）的第一棒Allen, Bobby為例：

1.先把HBl。000檔備份一份，以免損失原來的資料。

2.載入PCTOOLS

3.選HBl。000檔。

4.使用VIEW／EDIT功能，往下尋找，找到Allen,Bobby為止（在第6磁區下半部，若你覺得不容易找到，可用Find（舊版PCTOOLS為SEARCH）功能尋找，並請注意逗號後面有一空格）

```
PC Tools Deluxe R4.30                                        Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service-------------------------
Path=A:\*.*
File=HB1.000        Relative sector 0000006, Clust 00008, Disk Abs Sec 0000024

Displacement ----------------- Hex codes -----------------  ASCII value
 0256(0100)   B8 00 00 76 89 45 16 C4 7E E1 B8 00 00 26 89 45     & E -~     & E
 0272(0110)   1B E3 C4 04 59 49 74 06 FF 46 FC 69 95 FF B8 01     - YIt  F
 0288(0120)   00 A3 26 85 B8 00 00 A3 28 85 B8 00 00 A3 2A 85    &      (     *
 0304(0130)   8F CB B5 1E 57 E8 54 54 0C 41 6C 6C 65 6E 2C 20   +  ^W TT Allen,
 0320(0140)   42 6F 62 62 79 B1 14 E8 58 54 B8 04 00 A3 E0 85   Bobby*  XT
 0336(0150)   B8 00 00 A3 05 86 B8 30 02 A3 07 86 B8 04 00 A3         0
 0352(0160)   09 86 B8 17 00 A3 0B 86 B8 2C 00 A3 0D 86 B8 1B          ,
 0368(0170)   00 A3 0F 86 B8 00 00 A3 E4 85 B8 06 00 A3 E2 85
 0384(0180)   8F 11 86 1E 57 E8 04 54 09 4A 6F 73 65 2C 20 47   +  ^W  T Jose, G
 0400(0190)   75 79 B1 14 E8 0B 54 B8 0A 00 A3 26 86 B8 FF FF   uy*   T    &
 0416(01A0)   A3 4B 86 B8 42 01 A3 4D 86 B8 0D 00 A3 4F 86 B8    K  B  M     O
 0432(01B0)   2D 00 A3 51 86 B8 0A 00 A3 53 86 B8 17 01 A3 55   -  Q     S     U
 0448(01C0)   86 B8 01 00 A2 2A 86 B8 0E 00 A3 28 86 BF 37 86        *     (  +W
 0464(01D0)   1E 57 E8 87 53 0D 4D 69 6C 6C 65 72 2C 20 52 69   ^W  S Miller, Ri
 0480(01E0)   63 6B 79 B1 14 E8 BA 53 B8 01 00 A3 6C 86 B8 01   cky*   ^S    l
 0496(01F0)   00 A3 91 86 B8 95 01 A3 93 86 B8 23 00 A3 95 86            #

Home=beg of file/disk End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

```
PC Tools Deluxe R4.30                                        Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service-------------------------
Path=C:\GAME\HB\*.*
File=HB1.000        Relative sector 0000009, Clust 06383, Disk Abs Sec 0025640

Displacement ----------------- Hex codes -----------------  ASCII value
 0256(0100)   5B 8A B8 01 00 A3 5D 8A B8 02 00 A3 5F 8A B8 00   [     ]     _
 0272(0110)   00 A3 61 8A B8 01 00 A3 63 8A BF 71 8A 1E 57 E8     a     c +q ^W
 0288(0120)   6A 4E 0C 50 65 65 72 73 2C 20 4A 65 73 73 65 B1   jN Peers, Jesse*
 0304(0130)   14 E8 6E 4E B8 02 00 A3 86 8A B8 01 00 A3 88 8A     nN
 0320(0140)   A1 8B 8A A3 AB 8A B8 00 00 A3 B5 8A B8 0F 00 A3
 0336(0150)   BD 8A B8 11 00 A3 BF 8A B8 00 00 A3 91 8A B8 49                 I
 0352(0160)   01 A3 93 8A BF 95 8A 1E 57 E8 B9 55 83 47 E1 7A     +   ^W  U G z
 0368(0170)   14 0E E8 C1 55 B8 00 00 A2 8A 8A B8 7E 00 A3 8B       U
 0384(0180)   8A B8 02 00 A3 9B 8A B8 04 00 A3 9D 8A B8 07 00
 0400(0190)   A3 9F 8A B8 C3 00 A3 A1 8A B8 00 00 A3 A3 8A B8
 0416(01A0)   01 00 A3 A5 8A B8 00 00 A3 A7 8A B8 01 00 A3 A9
 0432(01B0)   8A BF 87 8A 1E 57 E8 D3 4D 0A 43 6F 6F 6B 2C 20     +  ^W  M Cook,
 0448(01C0)   43 61 72 6C B1 14 E8 D9 4D B8 02 00 A3 CC 8A B8   Carl*  +M
 0464(01D0)   FF FF A3 D1 8A A1 D1 8A A3 F1 8A B8 00 00 A3 F3
 0480(01E0)   8A B8 02 00 A3 D3 8A B8 03 00 A3 D5 8A B8 07 00
 0496(01F0)   A3 D7 8A B8 5A 00 A3 D9 8A B8 DB 8A 1E 57 E8 24          Z      ^W $

Home=beg of file/disk End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

5.找到後即可著手修改（如附圖1）

①從名字最後一個字開始的第7個位元組是守備位置（POS）

（註）外野手是以中、右、左外野手依棒次順序排列的

②第13、14位元組是揮棒方式（Batting），0000為左右開弓（SW），FFFF為左打者（Lf），0100為右打者（Rt）

③第19、20個位元組是打數（AB），此兩位元組應倒過來看，本例中為3002（2×256＋16×3＝560）

＊注意：以下只要有二個位元組，均必須倒看，球路不可超出預設值，否則畫面將會呈現混亂。

㈡關於投手　禦率筆者實在對它“沒法度”，程式可能將它以特殊手法保存，筆者花了一個禮拜的時間找不出一點點蛛絲馬跡來，希望各位「手段」更高明玩家，能把它抓出來，造福其他玩家。

㈢要更改隊伍名稱，需用Find（舊版為Search）指令在HB1。000中尋找All-Stars（全美明星隊）或Champs（全美冠軍隊），再將它改成你想要的隊名即可。

守備位置	修改值
投　手（P）	02
捕　手（C）	01
一壘手（1B）	03
二壘手（2B）	04
三壘手（SS）	05
外野手（OF）（註）	0A

強棒再出擊

打擊技巧／趙君豪

老實說，在軟體世界所推出的棒球遊戲中，真正較有真實感的只有“燃燒的野球”和“強棒再出擊”兩個。但想必各位一定在打擊上有一些困擾，那就是每次擊出的球大都是高飛球，而被接殺，如果有這樣的困擾，也許本篇可提供一些幫助。

當你的打擊者上場時，別一味選“POWER”，先看清楚打擊者的打擊能力及跑壘速，再做決定，大體可以像下面這樣分級。

打擊率	加　道	打擊選擇	備　註
1,2,3	A,B,C	NORMAL	也可選擇POWER，視壘上有無跑壘者，如果有，最好選POWER
	D,E,F	POWER	如壘上有人，且打擊者的跑壘速在8以上，則可用打帶跑戰術（短打）
4,5,6,7	A,B,C	CONTACT	如此，常可擊出強勁滾地球而造成一壘安打
	D,E,F	NORMAL	較易擊出安打，當然，有時也會失手，而被雙殺（壘上有人）
8,9,10	A,B,C	①CONTACT ②POWER	如想要擊出一支漂亮的全壘打，那就選POWER，賭一賭吧！
	D,E,F	CONTACT	較易擊出滾地安打，而不會擊出高飛必死球。



加州運動會 /溫松滿



在這炎炎的夏日裡，戶外運動可說是件苦差事，另外礙於場地與器材的關係，一些國內外有趣刺激的運動，都無法如願盡情地玩，於是運動模擬的遊戲也就應運產生了，既無場地器材的問題，也不怕運動傷害，又可過過乾癮，所以運動類的遊戲也就蠻受歡迎的，現在就跟各位談談「加州運動會」的得分技巧和心得。

一開始先選擇練習這個項目，既可盡情地玩又可練習技巧，等到有把握時，再選擇正式比賽，另外不要太計較分數，所謂「志在參加，不在得獎」。

㈠溜滑板

溜滑板的技巧就如說明書上所說的，在此就不再重覆，不過若要表演特技就要面朝滑道，就是向右滑時面就要朝右，否則不但無法表演特技還會跌倒，若要表演順（反）時鐘反轉，滑板的高度不可超過說明書上所標示的範圍。

㈡踢沙球

其踢法會因轉身而不同，而在什麼時候踢會出現何種踢法，就靠各位去發現了。當轉身之後，趁球未掉下來時趕快移動，讓球落在身體的右側或左側，但不要離身體太遠，按下按鈕，就會出現馬蹄形踢法，當鳥從你的頭上飛過去時，趕快踢球，讓球打到鳥，就會有一個很有趣的情形發生，趕快試試看！

㈢衝浪

衝浪需要注意的就是急轉彎時，必須在浪頭不在螢幕中或螢幕左邊邊緣，否則當你轉回來時，浪頭就把你淹沒了。

㈣輪式溜冰

有一些技巧可供各位做參考，使用單腳溜，一直使用右（左）腳，如此在速度不夠時，除了可以閃躲障礙物之外，還可以加速。

㈤飛盤

這裡並無特殊的技巧可言，但想要投得遠的話，就要如說明書所說的，在綠色的部分按下按鈕，在單色螢幕上，綠色的部分就是在兩個較淺的顏色之間。

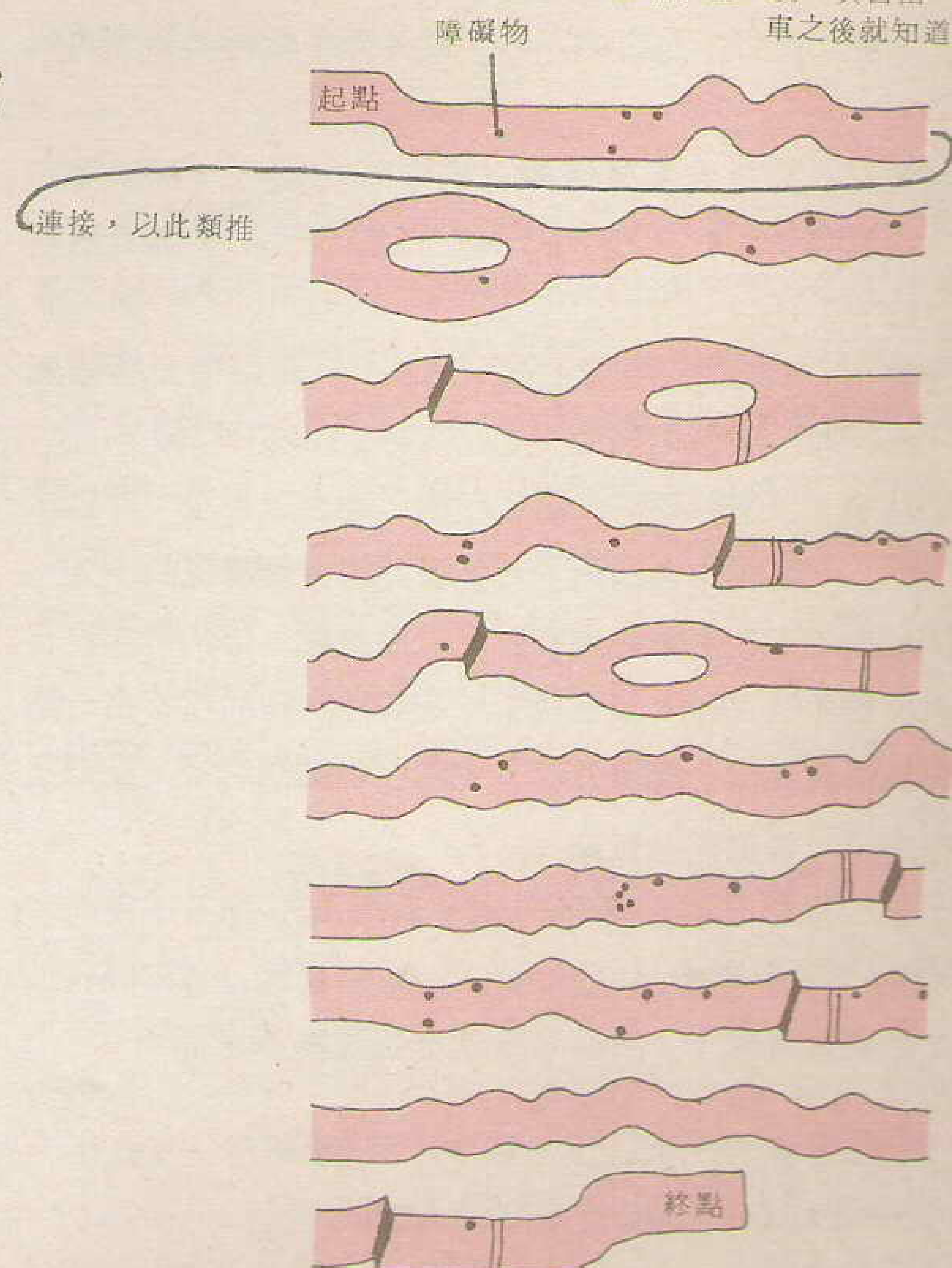
⑶自由車越野賽

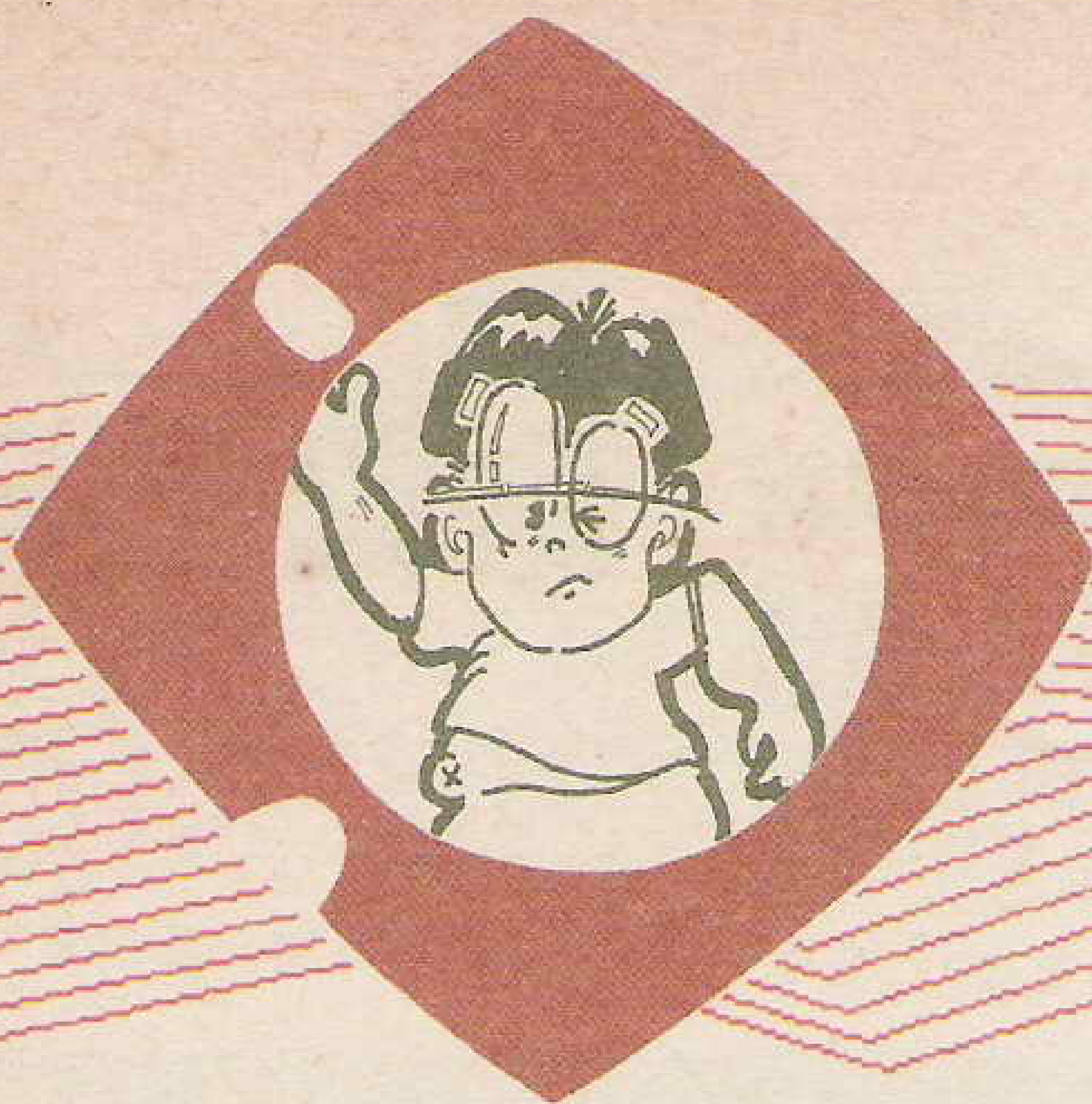
這是最難的一個項目，也是最刺激的項目，你的心會隨著自由車的高低而起伏，也會為特技表演捏了把冷汗，這裡的技巧就是使用「拖孤輪」（前輪拉高）的技巧可以使自由車跳得更高，就是拉高前輪後，馬上按下發射鈕，如果你在橫木之前摔倒或是速度不夠無法越過橫木，就要先拉高前輪，使前輪在橫木的上方，但又不會碰到橫木，然後跳起，如此就可越過橫木，否則後輪是無法越過橫木的，如果要表演花式或360度旋轉，就必須選一個最高的斜坡，自由車的速度要夠快，然後在斜坡頂按下發射鈕，在跳起來時緊接著按下相關鍵表演特技，如此才有可能完成這個動作，否則在動作還未完成就落地了，那還有什麼搞頭！有一些障礙物正好在斜坡上，如果跳起來的時機不對或自由車的速度不夠快，是無法越過的，以上就是我的一些心得，給各位作個參考，最後祝各位榜上有名。

P、S

可曾試過能夠「拖孤輪」多久嗎？

1.如波形般起伏的是斜坡，若看不懂，玩一次自由車之後就知道。





PC 專欄

/陳兆宏

黑街風雲 無敵版

"黑街風雲"是一個相當奇特有趣的街頭打鬥遊戲，人物造型畸形（居然連老阿公、老阿媽都上街了），打鬥的招式也很多，且隨著關數的不同會有不同的絕技。很多人都卡在最後一、二關，筆著特公布無敵版修改法讓大家過關。

1. 使用PCTOOLS的EDIT功能來編輯BR.EXE 檔。
2. 照著附表(一)、(二)的磁區及住址修改即可。（修改值在附表下方）

```
PC Tools Deluxe R4.30                                      Vol Label=Asm Artist
-----------------------------Sector Edit Service--------------------------------
Path=D:\BR
File=BR.EXE        Relative sector 0000040, Clust 00182, Disk Rel Sec 0000877

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0000(0000)  88 87 02 76 58 E8 EF D8 75 68 8A 1E 76 75 A0 8F      vX   uh ^vu
 0016(0010)  75 50 8A 87 E8 77 88 87 02 76 E8 E8 DC 58 A2 8F    uP   w   v   X
 0032(0020)  75 8A 1E 76 75 88 1E 4C 75 E8 35 DC 8A 1E 76 75    u ^vu ^Lu 5  ^vu
 0048(0030)  8A 8F 82 75 A0 8F 75 E8 3C D8 8A 1E 76 75 A0 8F     *u  u <  ^vu
 0064(0040)  75 88 87 02 76 8A C8 88 F1 8A 84 06 47 8A C8 88    u   v =    G =
 0080(0050)  F1 8A 84 D8 76 04 2A 88 87 E4 75 80 00 88 87 BC        v *   u*
 0096(0060)  77 88 87 07 76 8A 0E 9D 4C FE C1 FE C1 FE C1 E9    w   v   L
 0112(0070)  55 F6 8A 1E 76 75 8A 87 E8 77 88 87 02 76 8A 1E    U  ^vu   w   v ^
 0128(0080)  76 75 8A 0E 9D 4C FE C1 E9 39 F9 E8 77 DC 8A 1E    vu   L   9  w
 0144(0090)  76 75 80 FF 88 87 02 76 88 87 82 75 58 E9 26 F6    vu*    v  *uX &
 0160(00A0)  8A 87 FD 75 88 36 73 75 03 F1 2A 04 73 02 80 00      u 6su  * s *
 0176(00B0)  88 87 FD 75 FE C1 E9 0E F6 88 36 73 75 03 F1 8A      u      6su
 0192(00C0)  04 50 FE C1 88 36 73 75 03 F1 8A 04 8A D8 58 E8     P   6su      X
 0208(00D0)  50 D8 8A 1E 76 75 FE C1 E9 EC F5 80 C8 A2 43 75    ]  ^vu      *= Cu
 0224(00E0)  E8 7E B1 88 36 73 75 03 F1 3A 04 9C FE C1 9D 73     ^* 6su  :      s
 0240(00F0)  03 E9 05 FA E9 CD F8 8A 1E 31 76 8A 87 34 4F A2          =  ^1v  40

^ v -> <- = cursor F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

E9 BF 34

```
PC Tools Deluxe R4.30                                      Vol Label=Asm Artist
-----------------------------Sector Edit Service--------------------------------
Path=D:\BR
File=BR.EXE        Relative sector 0000066, Clust 00188, Disk Rel Sec 0000903

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0256(0100)  80 C8 2A 06 E3 7A A2 60 85 A0 E3 7A E8 E3 08 A0    *=*  z .    z  .
 0272(0110)  6C 8D 0A C0 74 06 E8 19 00 E8 07 90 B8 01 00 E8    l  +t  v      =
 0288(0120)  CA 0C 80 20 A2 5F 85 80 C8 A2 60 85 80 00 E8 C1      *    _ *= . *
 0304(0130)  08 C3 E8 01 0A C3 B2 12 F6 E2 88 C8 88 01 00 E8    .+    *#     ==
 0320(0140)  AA 0C E8 71 08 3C 00 75 02 E2 F1 C3 26 A1 02 00       q < u    +&
 0336(0150)  8C C8 8E D8 28 C3 3D 13 19 73 2C 8A 66 83 B4 09         ++= vs, ^f +
 0352(0160)  CD 21 B4 4C CD 21 4E 6F 74 20 65 6E 6F 75 67 68    =!+L=!Not enough
 0368(0170)  20 6D 65 6D 6F 72 79 20 74 6F 20 72 75 6E 20 70     memory to run p
 0384(0180)  72 6F 67 72 61 6D 24 8C D8 05 00 10 8E D0 8C 2F    rogram$      > =/
 0400(0190)  91 B8 06 00 CD 10 8C DF 81 C7 00 0C 88 03 00 33         =>        =  3
 0416(01A0)  C9 E8 89 00 88 00 88 8E C0 1E 8C D8 05 00 0C 8E    =          +
 0432(01B0)  D8 33 F6 33 FF B9 00 20 8C F3 A5 1F 88 03 00 E8     3 3          v
 0448(01C0)  74 FF E8 17 09 A0 70 85 E8 0F 0C E8 58 0E C6 06    t       p      X
 0464(01D0)  31 76 01 33 D8 33 C9 E9 44 81 80 1F A2 4A 85 A2    1v 3 3= L *v J
 0480(01E0)  48 85 8C DF B3 04 E8 74 00 E8 99 00 8C DF B3 06    K    |  t      |
 0496(01F0)  E8 6A 00 8C D7 B3 05 E8 63 00 8C DF B3 01 E8 5C     j   |  c   |  \

^ v -> <- = cursor F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

24 C6 φ6 FD 75 φA E9 47 C1

屠龍記 無敵篇

/林慶豐

"屠龍記"可以說是一個考驗耐力的遊戲，它的畫面頗似珍藏版的"長槍英雄"，至於情節，陷阱重重是它最大的特色，想必各位玩家已嚐到它的厲害。對老手來說可能沒什麼大問題，但對一般玩家來說則是不勝其煩，因為老是一時疏忽而死在暗箭，陷阱之下。在此提供兩個修改的方法，使你能輕易地過關。首先載入工具程式PCTOOLS，接著將屠龍記遊戲片放入A磁碟機內：

①找出BARB.EXE紮實名，按 F 鍵進入尋找狀態，接著按 F1 鍵切換至"HEX CODE"狀態，然後鍵入C606818EO3 ← ，待找到後按下 E 鍵，游標會在"C6"上，此時只要將"8E"後面的"03"改成其他較大值，人數就會增加，再按 F5 鍵將資料寫入。

②同①之步驟，在"HEXCODE"狀態下鍵入"247FFEC8"，按 E 鍵後游標在"24"上，只要將"FE C8"兩個Bytes 改為"90 90"，按 F5 鍵將資料存入即成為無敵版。

```
PC Tools Deluxe R4.21                                         Vol Label=None
-----------------------------Sector Edit Service--------------------------------
Path=A:\
File=BARB.EXE      Relative sector 0000041, Clust 00309, Disk Rel Sec 0000827

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0128(0080)  A3 E2 93 A3 E4 93 C6 06 81 8E 03 C3 A1 79 8E D1                + y
 0144(0090)  E8 D1 E8 D1 E8 8B D8 A1 79 8E 25 07 00 8B F0 8A           y %
 0160(00A0)  87 AA 94 0A 84 A2 94 88 87 AA 94 C3 BA 00 00 BB              +"   =
 0176(00B0)  07 00 BE 07 00 8A 87 AA 94 8A A7 B2 94 D0 E0 73               *    s
 0192(00C0)  07 D0 E1 73 05 42 EB 02 D0 E4 4E 79 F0 4B 79 E2       s B    Ny Ky
 0208(00D0)  D1 E2 8B C2 C3 B3 30 B2 30 3C 64 72 06 2C 64 FE       ++|0*0<dr ,d
 0224(00E0)  C3 EB F6 3C 0A 72 06 2C 0A FE C2 EB F6 04 30 80     +  < r ,  +   0
 0240(00F0)  FB 30 75 09 B3 20 80 FA 30 75 02 B2 20 C3 52 52      0u ;   0u * +RR
 0256(0100)  E8 08 00 5A E8 16 00 5A EB 0A 90 C7 06 2C 08 02      . Z   Z      ,.
 0272(0110)  00 EB 13 90 C7 06 2C 08 01 00 EB 0A 90 C7 06 2C           ,.       ,
 0288(0120)  08 00 00 EB 01 90 8B FA 32 E4 8A 45 01 A3 0D 93     -       2  E
 0304(0130)  8A 45 02 A3 0F 93 8A 45 03 A3 15 93 8A 45 04 A3      E      E      E
 0320(0140)  17 93 83 C7 06 89 3E 19 93 A1 0F 93 D1 E0 D1 E0            >v
 0336(0150)  D1 E0 A3 12 08 A1 0D 93 A3 10 08 A1 15 93 A3 13          .    >.
 0352(0160)  93 8B 1E 19 93 8B 07 83 06 19 93 02 BE 52 17 E8        ^v       v   R
 0368(0170)  D7 C8 FF 0E 13 93 75 E9 FF 06 0F 93 FF 0E 17 93      =        u

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

```
PC Tools Deluxe R4.21                                         Vol Label=None
-----------------------------Sector Edit Service--------------------------------
Path=A:\
File=BARB.EXE      Relative sector 0000038, Clust 00308, Disk Rel Sec 0000624

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0256(0100)  FB 11 C7 06 00 93 08 93 C6 06 73 8E 02 C7 06 89      <    .    s
 0272(0110)  8E 18 00 C7 06 A8 A3 03 00 B0 01 A2 51 8F E8 39      ^         * Q  9
 0288(0120)  11 E8 8A 24 A1 8D 8E A3 F8 92 A1 8F 8E A3 FA 92     <  $
 0304(0130)  E8 CA 11 E8 77 0F E8 F0 0C E8 F4 0B E8 B5 BC FF       < w           =
 0320(0140)  06 1E 93 A0 5E 8F 3C FF 74 04 FE 06 5E 8F E8 0D       ^  . < t    .
 0336(0150)  03 A0 74 8E 0A C0 74 0F A1 6F A3 A3 D4 8E A1 71        t  +t  o      q
 0352(0160)  A3 A3 DC 8E E9 CE FE A0 5E 8E 0A C0 74 03 E9 A0                .  +t
 0368(0170)  00 83 3E 65 A3 00 74 09 E8 A2 0F C7 06 65 A3 00        >e  t        e
 0384(0180)  00 A0 81 8E 0A C0 79 03 EB 58 90 81 3E E0 93 30            +y  X  >  0
 0400(0190)  30 75 1A 81 3E E2 93 30 30 75 12 81 3E E4 93 30      0u  >  00u  >  0
 0416(01A0)  30 75 0A A0 54 8F 0A C0 74 03 EB 53 90 A0 54 8F      0u  T  +t  S  T
 0432(01B0)  0A C0 74 12 A0 79 8E 0A C0 75 0B A1 D4 8E 3D 00       +t  y  +u      =
 0448(01C0)  01 73 03 EB 64 90 E8 C7 03 E8 18 04 83 3E 11 93       s  d          ><
 0464(01D0)  00 74 09 E8 9D D5 C7 06 11 93 00 00 E8 2E F8 E9       t        <     .
 0480(01E0)  A9 FE A0 81 8E 24 7F FE C8 A2 81 8E 78 23 80 0E            $. =    x#
 0496(01F0)  86 8E 80 E8 68 02 C7 06 80 A3 00 00 E9 33 FE E8            h         3

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

魔宮傳奇

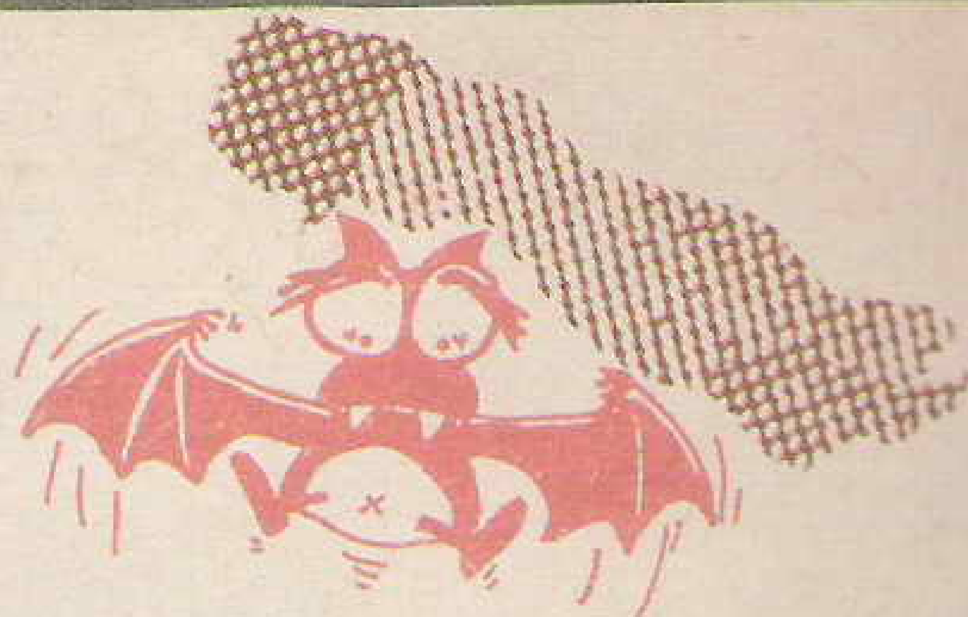
人物修改篇

/謝宜勳

假如你現在是玩魔宮傳奇，一定會覺得主角應該不是印第安那•瓊斯，而是超人，當然筆者和你也有同感，但是只要你馬上照著下面資料修改，你就會變成超人中的超人。

載入PCTOOLS，然後用編輯程式進入INDY. EXE檔的第6磁區，將PLAYER1的C706E00505改成C706E005FF以及PLAYER2的C706E20505改成C706E205FF。

在此筆者再透露一個秘密，當你拿取聖石而活動的石板又正好快打開時，立刻按著空白鍵不放，你會發現印第安那•瓊斯正使用舞空術站在岩祟上，等到石板又關閉起來後，再跑過去，就可以安全的拿到聖石了。





```
PC Tools Deluxe R4.26                                           Vol Label=None
--------------------------------File View/Edit Service-------------------------
Path=C:\INDY\*.*
File=INDY.EXE          Relative sector 0000006, Clust 03757, Disk Abs Sec 0015137

Displacement ------------------ Hex codes--------------------     ASCII value
 0000(0000)   05 C7 87 00 06 00 00 E8 9F E8 24 04 23 C0 75 98
 0016(0010)   E8 90 C7 06 E7 08 01 00 C7 06 7D 06 01 00 BF FF
 0032(0020)   00 BA 01 02 33 DB FA EE 90 90 90 90 90 EC 8A E0
 0048(0030)   D0 EC 25 01 01 02 D8 02 FC 4F 75 F1 F8 80 FB 04
 0064(0040)   72 18 80 FF 04 72 16 80 FB C0 77 11 80 FF C0 77
 0080(0050)   0C C7 06 E7 08 00 00 C7 06 7D 06 00 00 E8 49 4A
 0096(0060)   E8 BA 49 83 3E E7 08 00 75 03 E8 42 3C 8D 36 30
 0112(0070)   03 B9 16 00 33 C0 89 04 83 C6 02 E2 F9 C7 06 36
 0128(0080)   03 00 00 C6 06 35 03 01 E8 D0 0E 80 F4 01 E8 7C
 0144(0090)   04 06 57 B8 00 30 8E C0 BF 00 60 B9 C0 08 26 8B
 0160(00A0)   05 26 89 85 00 10 83 C7 02 E2 F3 07 5F C6 06 35
 0176(00B0)   03 00 E3 FF 26 E1 08 C7 06 EC 05 06 00 C7 06 EE
 0192(00C0)   05 06 00 C7 06 E0 05 05 00 C7 06 E2 05 05 00 C7   PLAYER 2 人數
 0208(00D0)   06 E4 05 00 00 C7 06 E6 05 00 00 C7 06 F8 05 00
 0224(00E0)   00 C7 06 FA 05 00 00 C7 06 E8 05 00 00 C7 06 EA
 0240(00F0)   05 00 00 C7 06 10 06 31 00 C7 06 12 06 31 00 C7
                                           PLAYER 1 人數
Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

莞薾篇



各位電腦好友們，今後PC專欄莞爾篇，將刊出一些發生於電腦方面的趣聞。歡迎將發生在您左右的趣事或糗事投稿到這邊來，讓其他讀者也能開懷一下，發出會心的一笑！（70字內）

(1)甲：「電腦病毒」是什麽？是不是坐在電腦前面的人都會生病？
乙：……

(2)老師：什麽叫「PC」？
建築科：預力混凝土（Prestressed Concrete）！
印刷科：精確相機（Precise Camera）！
老師：我還Polices Car呢！

(3)甲：為什麽你的空白鍵（Space Bar）不能用了？你的右手又怎麽了？
乙：電腦不是叫我「打擊」空白鍵繼續嗎？（Strike space bar when ready）我就用右拳頭狠狠地揍空白鍵啊！

(4)甲：我的磁片昨天被電腦病毒感染了！
乙：難怪你的磁片今天腐蝕了！

(5)甲：太好了！我的磁片昨天接受預防注射了！
乙：難怪你的磁片上有一個洞。

(6)顧客：昨天我向你們買了一部硬式磁碟機，結果拿回去用的時候發現根本不能用，因為我怎麽找都找不到磁碟機門而不能把磁片放進去使用……
老闆昏倒在地！

(7)電腦：“Please insert BOOT in drive A: and strike a key to RUN…”使用者將穿在腳上的「靴子」脫下，使勁地將靴子往磁碟機門猛塞……按下一鍵後說：電腦，你不是說要「跑」嗎？

(8)甲：為何3M磁片那麽容易發黴？
乙：你忘了嗎？它也說只能用了Months（三個月）而已！

(9)顧客：請問一下，這裡有沒有在賣老鼠（Mouse）？
新來的店員：老鼠？在家裡隨便抓都有啊？！不是嗎？

(10)老闆：將這片磁片拿去複製一下。
不久，店員拿回一張影印紙，上面有那片磁片的影像。

(11)甲：咦！你家錄影機不是壞了，怎麽還能看「A」片？
乙：不！我正在玩「幻想空間」！

PC莞爾篇注意事項：

各位電腦同好們們您好，您是否喜歡此一專欄呢？如果您愛護「她」，就將您所知的笑話投到這裡。最好一次3個以上（每篇70字內）。當您（妳）在喝「輕鬆小品」時，別打翻了而弄溼了軟體世界雜誌。希望大家在下班後（下課後）能開懷一下！或有什麽建議，皆可來信寄到高雄市郵政28-34號軟體世界雜誌社「PC莞爾篇」收即可！
註：這不是笑話！

徹底治療與預防電腦病毒 軟硬體篇

/ PC Macgyver

也許您不曉得，將一片軟式磁片置[illegible]碟機，並打開電腦，病毒已經「溜」入電腦內了。[illegible]您也不曉得，它會怎麼樣？當您操作電腦時覺得有點怪怪的。磁片已遭受感染了！

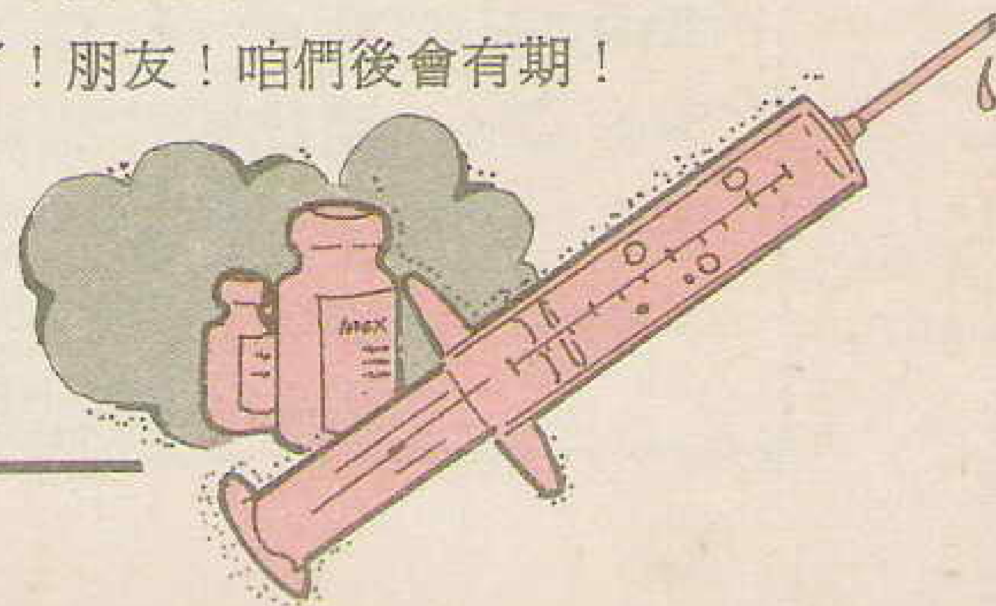
像前陣子，明明一片標上「MY-DISK-1」的360K軟式磁碟片不知何時變成「(C)Brain」。又檢查磁片結構，明明磁片沒有壞掉卻被打了三個「×××」。看看啟動錄（Boot Record），「Brain Virus」……。中文名「大腦病毒」名稱由此一來。許多雜誌紛紛報導有關「大腦病毒」的新聞。剖析大腦病毒、治療已遭大腦病毒的文章及程式。大家才逐漸重視及尊重「智慧財產權」一不再盜拷來路不明的軟體，以免遭受病毒的感染。問題是：你不要都不行，病毒隨時都會去侵擾你。於是，除了治療之外，還需預防。最簡單的預防方法就是非到必要，別將磁片防寫標籤撕去。但是，硬式磁碟機怎麼辦？它又不能防寫。好險，「Brain Viurs」不感染360K之外的磁片，而且此病毒只會在你Diskcopy作整面複製的時候才會發作。您可以用市面上的殺病毒程式（例如：DeVirus•DeBrain及GoBuster等）來去除磁碟片上的大腦病毒。之後，您也可以用PreBrain（Prevent Brain Virus）的程式來為您的360K磁碟片注射預防針，「一次治療，終生免疫」，大腦病毒就無法傳染到這片磁片。所以，有一句話：「預防勝於治療」。您再怎麼治療，病毒還是有可能傳染到您的磁片，煩都煩死了！於是只要注射一次預防針，就別怕「大腦病毒」的侵擾了！「PreBrain」程式在倚天雜誌第14期（78年4月）有，此文版本為1.0，筆者現在有1.2版，此版修正1.0版的Bug：⑴只針對360K規格的磁片施以注射（1.0版連1.2M，320，180，160及720K軟式磁碟片都注射，沒必要）；⑵一旦注射後，再注射一次（注射兩次以上），1.0的版本會再重新注射一次，沒必要。而1.2版會提醒使用者此片磁片已經接受預防注射了！

另外，有一種新興起的病毒：「TSR Virus」（TSR：Terminate but Stay Resident）：常駐型病毒，又稱「以色列病毒」，因為最先在以色列被發現。現在已漂流到寶島台灣來了！此種病毒不容易發覺，因為在您執行任何可執行檔案（EXE）或命令檔案（COM）時，它就將之感染了。除了檔案長度（File、size）增長外，檔案時間（File Time）、日期（File Date）及屬性（Attribate）皆不改變。關於此病毒詳細內容，在倚天雜誌第16期（78年6月）有精彩內容，讀者可去買一本來看看。也有人稱之為「吸血鬼」病毒，因為它就像吸血鬼一樣，將您的軟碟或硬碟的使用空間迅速地吞沒。可別小看它，也許您的軟碟片或硬碟早就有TSR病毒了，只是您還沒發覺而已。目前人家只在研究TSR病毒時，本人Asm Artist和PC MacGyver早已寫出治療及預防的程式了！其他有關TSR病毒的新聞，就請使用者自己去看倚天雜誌了！（註：TSR病毒一名，是由PC Magazine中文版得知）

市面上還有許多更可怕的病毒。如LeHigh病毒，它是將自己寫到DOS中COMMAND.COM的推疊（stack）區。設定計數器，每次感染就減掉1，感染4次後就將啟動錄（Boot Record）及根目錄（Root）銷燬。雖然檔案配置表（FAT, File Allocation Table）還存在，但資料已不回來了！而衍生出來的4片病毒磁片，又去感染其它未受感染的系統使用者受害。筆者雖未曾見到它的破壞威力，大致上的原理還不太詳盡。不過只要一得到它，必儘快寫出治療與預防程式的。

讀者可能不曉得「預防」的意義：所謂「預防」，為磁片或程式打預防針。是說：一旦研究出一病毒的傳染方式後，它一定在被傳染的磁片或檔案留下一個標記（如：Brain將標記寫在啟動錄；TSR將標記寫在檔案尾……）；而筆者是順著病毒特性將一「健康」的磁片或檔案作個假標記，讓病毒誤認為此磁片或此檔案已遭感染，而呆呆地忽略去而未進行傳染複製的工作。讓此磁片或檔案逃過一劫，猶如注射過預防針一樣而具有免疫能力；而「治療」則是將已遭受感染的磁片或檔案進行還原的工作，治療程式先檢查是否已遭受感染（即檢查標記），再將之還原。咦！治療程式會不會將已注射過預防針的磁片或檔案誤以為已遭受感染，而進行治療的工作？那樣，也就是預防程式要和治療程式配合的原因了！否則治療程式將已注射過預防針的磁片或檔案重新治療成原來未預防或未感染的樣子。那是因為治療程式將之誤以為已遭感染而將之復原。故兩者皆須配合，才不會產生「矛盾治療」的糗事！

談了這麼多，不管您是一知半解或完全不懂。只要了解電腦病毒跟醫學上的傳染性病毒一樣可怕，相信您會提高警覺的。最忌用電腦病毒來害那些初學電腦的使用者。我們的目的，是要讓病毒絕跡，而非讓病毒繁衍下去。您希望您鄰居家裡的登革熱病媒蚊飛到你家嗎？當然不！最後讓我們一起來撲滅病毒。不要讓資訊工業進步的腳步因為電腦病毒的肆虐而延緩了！朋友！咱們後會有期！



程式發表篇

“音樂友伴”是我今年二月間寫出來的程式，PC WORLD裏面可能有類似的程式，但用途不同。

這個程式我曾送給許多在國際通訊網路（BITNET）上的朋友（美國、德國、以色列……），本程式是用極短的組合語言寫成；轉成命令檔載入執行後，可在任何時候（玩某些電玩時不行）按ScrLock 鍵開關音樂，程式小，故佔用空間、時間很少很少，是用電腦時的良伴！

編譯（Compile）—

1. 將原始程式用MASM 編譯成 .OBJ 檔。
2. 用LINK 程式連結成 .EXE 檔。
3. 用EXE2BIN 程式轉成 .COM檔（EXEZBIN %1 .EXE %1.COM）
4. 刪除 .OBJ 檔及 .EXE檔就可執行。

執行（Running）—

每次執行程式之後，可按ScrLock 鍵開關音樂，但在某些遊戲，你必須在執行遊戲前打開音樂，在進入遊戲之後將遊戲本身的聲音關掉，否則……

編輯音樂（Editing Your favorite music）—

1. timader 控制整個音樂速度，值愈大速度愈快。
2. 音樂頻率的符號表示：X1是DO，XD 是#DO，W1是低音DO，Y1是高音DO ，以此類推。
3. 頻率長度以數目表示，例如08 是½音符。
4. 因為“音樂友伴”是常駐記憶體程式，你只能進入一次，假如你想測試其他的歌曲，重新開機，否則你會聽到……。
5. 歌曲愈短，編譯出來的檔案愈短，檔案長度最好不要超過64K。

音樂友伴原始程式




```
timader=392
W1=6645
WD=6272
W2=5920
WR=5588
W3=5274
W4=4978
WF=4699
W5=4435
WS=4168
W6=3951
WL=3972
W7=3520

X1=3322
XD=3136
X2=2960
XR=2794
X3=2637
X4=2489
XF=2349
X5=2217
XS=2093
X6=1976
XL=1865
X7=1760

Y1=1661
YD=1569
Y2=1480
YR=1397
Y3=1319
Y4=1245
YF=1175
Y5=1109
YS=1047
Y6=988
YL=932
Y7=880

INTE     SEGMENT AT 0H
         ORG      1CH*4
CLOCK    LABEL    WORD
INTE     ENDS

code SEGMENT byte public 'CODE'
         assume cs:code
         org      100h
HERE:    jmp      INIT
right db 0dh,0ah,'Music Friend V2.6 by Y.D.Chou  NTU ME Feb 25 1989',0Dh,0Ah
      db 'Use Scroll-Lock to toggle music...enjoy it !!!',0Dh,0Ah
      db 'Music Edited by Z. H. Lin ',0DH,0AH,0AH,'$'
old      dw       2 dup(?)
timecnt dw        0
tonecnt dw        0
frequ    dw       00,XS,YD,YD,Y4,Y4,YD,XS,XS,XS,XS,YR,YD,Y1,XL,XS
         dw       XS,YD,YD,Y4,Y4,YD,XS,YD,Y1,XL,Y1,YD,XS,XS
         dw       00,XS,Y1,Y1,YD,Y1,XL,Y1,YD,XS,YD,Y1,Y1,Y1,Y5,YR,Y1,YD
         dw       YD,XL,XL,XL,YD,YD,XS,XS,XS,XS,YR,Y1,YD
         dw       YD,Y1,XL,XL,XL,YD,Y1,YR,YD,XS,XS,XS,XS,YR,Y1,YD
;
         dw       00,X4,X4,X4,X4,Y1,YD,XL,00,X4,X4,Y1,YD
         dw       00,YD,YD,YD,YD,YD,YD,YD,YD,XL,00,XL,YR,YR,XL,X5,X3,Y1
         dw       00,XS,YD,YD,Y1,Y1,Y4,XL,00,XL,YR,YR,Y3,Y4,YD,Y1,YR,YD
         dw       YD,XL,XL,XL,YD,YD,XS,XS,XS,XS,YR,Y1,YD
         dw       YD,Y1,XL,XL,XL,YD,Y1,YR,YD,XS,XS,XS,XS,YR,Y1,YD
;
 sinterv dw       30,04,04,04,04,04,08,04,04,06,02,03,01,03,01,08
         dw       04,04,04,04,04,08,04,04,04,02,01,04,04,08
         dw       04,04,04,04,03,01,03,01,08,04,04,04,04,03,01,03,01,12
         dw       04,04,04,04,04,08,04,04,06,02,04,04,12
         dw       04,03,01,04,03,01,03,01,08,04,04,06,02,04,04,08

         dw       64,04,04,04,04,04,08,04,08,04,06,02,08
         dw       12,04,04,04,04,04,04,04,08,04,02,02,08,02,02,02,02,08
         dw       04,04,06,02,06,02,04,04,04,04,08,04,04,04,04,04,04,08
         dw       04,04,04,04,04,08,04,04,06,02,04,04,12
         dw       04,03,01,04,03,01,03,01,08,04,04,06,02,04,04,08
```

```
;
main     proc     near
         cli
         push     ax
         push     bx
         push     cx
         push     dx
         push     si
         push     di
         push     ds
         push     es
         pushf
         call     dword ptr old
         mov      ax,cs
         mov      ds,ax
         mov      ah,2
         int      16h
         and      al,00010000b
         cmp      al,00000000b
         je       turnoff
         mov      di,tonecnt
         cmp      di,OFFSET sinterv-OFFSET frequ
         jb       noini
         mov      tonecnt,0
noini:   mov      ax,timecnt
         cmp      ax,word PTR [sinterv+di-2]
         jb       quit
         inc      tonecnt
         mov      al,0b6h
         out      43h,al
         mov      ax,word PTR [frequ+di]
         xor      bx,bx
         cmp      ax,bx
         je       turnoff
         out      42h,al
         mov      al,ah
         out      42h,al
         in       al,61h
         or       al,00000011b
         out      61h,al
         mov      timecnt,0
quit:    add      timecnt,timader
         jmp      out1
turnoff: in       al,61h
         and      al,11111100b
         out      61h,al
out1:    sti
         pop      es
         pop      ds
         pop      di
         pop      si
         pop      dx
         pop      cx
         pop      bx
         pop      ax
         iret
main     ENDP

INIT     PROC NEAR
         mov      dx,offset right
         mov      ah,09h
         int      21h
         ASSUME   DS:INTE
         mov      ax,INTE
         mov      ds,ax
         cli
         mov      ax,clock
         mov      old,ax
         mov      ax,clock[2]
         mov      old[2],ax
         mov      clock,offset main
         mov      clock[2],cs
         sti
         mov      dx,offset INIT
         INT      27H
INIT     ENDP
code     ENDS
         END      HERE
```

一線之間 程 的世界

只要擁有一部電腦，一片Modem卡，一套通訊軟體，一部電話機，你就可以在家中跟世界的各個角落做第三類接觸……

假如未來的世界是個電子世界，那一定是個由電話線連接起來的世界，到那個時候，你可以透過地方性的電腦網路系統，甚至全球性的網路系統來購買機票，預訂音樂會的票。甚至在家裡就可以唸完一所大學呢？！

然而，夢想似乎在不久的將來都有可能實現，但是到目前為止，還是有很多讀者還不知道什麼是資料通訊，什麼叫Modem，更想不通為什麼電腦可以跟你家的電話接在一起，更不可思議的是雙方居然可以不發出聲音，就可以互通訊息，傳輸檔案，但是，台灣正有一批人積極地開設電子看板系統（BBS, Bulletin Board System），利用電腦與通信設備來傳遞書信、檔案、程式、資料的新興服務事業。有了這批生力軍，在不久的將來，台灣的電腦通訊網路一定更為齊全，也更為發達。因此，我認為所有的家庭用戶都需要一部電腦，一部Modem，一套通訊軟體，一條電話線來跟其他人溝通。

接下來我們來看看怎麼接通這些BBS

首先，你必須有一部Modem

Modem是用來傳送距離較遠的資料的設備，將傳的資料先加上特殊之調度（Modulation）（數位→類比）藉由電話線或無線電傳送，接收者再將信號解調（Demodulation）（類比→數位），這二個動作的英文縮寫併成Modem這個新英文字，中文叫做數據機或魔電。

Modem在電腦公司或電腦用品都買得到，價格從二千元到萬餘元都有，功能及速度相差很多，1200bps的modem卡價格大約2000元左右，2400bps的modem卡價格大約4000元左右，對電腦玩家而言應該不是個沈重的負擔，bps是modem傳輸資料的速度，以每秒傳送的位元（Bit）數為單位（Bits per Second），目前很多BBS都以2400 bps的Modem設站，因此筆者建議大家買modem卡的時候最好買24000bps以上。

接Modem的方法很簡單，不會的話，請教買Modem的經銷商即可。

外接式Modem

內挿式Modem

接下來你需要一套通訊軟體

PC上面的通訊軟體相當多，通常每個BBS站都有註明中文碼種類（大部分用BIG—5內碼），建議的通訊程式（例如TMODEM, PROCOMM, TELIX, D'BRIDGE 較不會跟中文碼衝突），圖形控制方式和不適用的通訊程式。

試撥當地的BBS

找到了通訊軟體之後，先找個有Modem的朋友兩個人先試通看看，若一切OK之後，表示你安裝正確，開始可以試看看當地的BBS，目前台灣的BBS站多採會員制度，你必須繳會費之後，才有進入的權利，不然頂多只能知道該BBS的資料庫目錄而已，或是看看電影預告，火車時刻表等，有些業餘BBS站是免費使用，但你必須"貢獻"幾個檔案進入它的資料庫，它才會讓你加入會員，往後再根據你的"貢獻"提升你的等級，愈高級的玩家擁有更多的使用時間或接受更多（或更大）的檔案。

以下是從某個BBS站截取下來的功能畫面：

輔助欄 HELP JAN'89 中途島電傳數據網路

A.本中心系統簡介及發展	M.提高使用效率的方法	Y.
B.BBS佈告欄系統介紹	N.專有名詞,術語淺釋	Z.
C.台灣省BBS概況	O.	火車時刻表: 屏東-基隆
D.新進人員注意事項	P.	1. 復 興 號
E.入 會 辦 法	Q.	2. 莒 光 號
F.使用權限及等級	R.	3. 自 強 號
G.寫信操作說明	S.	4. 對 號 快
H.信件區性質說明	T.	飛 機 時 刻 表 :
I.如何直接傳上信件	U.	7. 中 華 航 空 公 司
J.如何傳輸檔案	V.	8. 遠 東 航 空 公 司
K.TELIX及通訊方法簡介	W.如何設立BBS參加網路	9. 台 灣 航 空 公 司
L.如何壓縮及解壓縮檔案	X.如何參加全球 ECHOMAIL	0. 永 興 航 空 公 司

請選擇項目代碼,或按 <ENTER> 回到主選單.

你可以透過BBS站傳信，傳檔案，由於檔案通常都很大，因此你必須先傳一個壓縮及反壓縮的程式過來，如果你要傳檔案進去BBS，最好先用壓縮程式將檔案壓縮成較小檔案，再傳過去，這樣子可以節省很多電話費，同樣地，要傳送檔案進來時，有些還需反壓縮過程。

BBS通常提供信件功能及檔案服務，我們可以透過這項服務交到“電”友或取得檔案及程式，信件分為三大類：

一、留置於BBS的信件

二、可經由網路直接往別站投遞的信件（通常都是管理員SYSOP（Systemoperator，系統操作員）才能用

三、會議專題討論區（也能送往別站）

以上是筆者使用國內BBS的粗淺經驗，由於通訊是電腦未來應用的方向之一，相信未來在台灣必能蓬勃發展起來，國內報導每個月將固定開闢「通訊網路」專欄，歡迎諸位在這方面有使用經驗及心得的讀者投稿，也歡迎BBS主持人提供相關資料。

```
姓名:    White Lin                                已閱
給:      Sheng Chung-yuan                         編號#3, 19-May-89 05:49am
提要:    武器

      各位大哥:

                  小弟有一個小小的問題??

             聽說F-19與F-117無關!

                  F-19是虛構的. 只因她和F-117及SR-71很相近.

             加上軟體公司"皮".

                  所以就有F-19誕生.

                  不信!?

                  看軟體世界的海報!!!

                                                  WHITE LIN
--- QuickBBS v2.03
 * Origin: 小丑電傳視訊中心 ==> CLOWN QuckBBS <== (02)775-4523 (3:720/18)
SEEN-BY: 56/0 1 720/12 13 17 18 89 721/5 722/1 5 723/1
```

BBS簡介

BBS（Bulletin Board System）是電子佈告欄的簡稱，與一般街頭上所見的佈告欄並沒有什麼不同，所差的只是媒體不同而已。

藉著這種公佈欄系統，使用者可以很容易寫一些東西，問一些問題，行有餘力時還可為別人解答疑難雜症，最重要的是可以經由此系統達到交誼，學習、資訊傳遞的目的。

BBS的起源

最早的BBS是1978年啟用於美國芝加哥的CBCS／Chicago，這是用8080 Assembly寫成的，Apple II 跟著也有了BBS，到了 1982年，Russ Lane用BASIC寫了一個原型程式，經過改良之後，1983年RBBS—PC第一版正式面市。以下是常見的BBS系統介紹：

FIDO：1984年由美國Tom Jenninges寫成，其最重要的功能在於具有：網路自動連線的功能，站與站之間能透過一個經過協定設計的網路來傳遞信件及檔案，目前最新版本V.12h。

OPUS：於1986年由INFA會員，Wagna III 依據FIDO架構所寫成的BBS系統，基本架構與組織均與FIDO相同，只是系統初成時的0.00版，只能接線，而無自動撥號功能，現在的版本架構已趨完整，容易上手，幾乎完全取代Fido成為FidoNet網路中的標準軟體，目前使用最廣為1.03b版。

RBBS：由於程式的公開及功能完整，成為使用最普遍的系統，目前已加入外部網路功能，以此系統設站者也能為IFNA接受，目前國內已有V1.71a，且已中文化，並有BASIC Sourcecode。

FIDONET簡介

目前台灣許多BBS都已經加入FIDONET這個全球性業餘電腦通訊網路，這裡特別對FIDONET稍加介紹：

FIDONET是一個全球性業餘通訊網路，目前遍及全球六大洲四十餘個地區，全世界有5000多個通訊台，是全世界歷史最久也最龐大的業餘通訊網路。目前FIDONET中最重要的網路功能包括訊息共享的Echomail功能，以及檔案交換的8DN功能，因此，我們可以將信件傳到全球各地，同樣地，我們也能取得全球各地設有相同討論專題的各站之所有信件。現在國內業餘網路完全連接，每月均有國際性資訊傳入，這已經達到“海外存知已，天涯共比鄰”的理想了！

介紹了Modem、BBS之後，沒有Modem的讀者是不是想存錢購買，朋友！讓我們一起搭上通訊網路的列車吧！

NET 720 北台灣區 網路

站號	站名	地區	負責人	資訊電話	BPS	開放時間
720/1	TAIPEI NET	台北市	Peter Hsu	02-769819	2400	全天
720/2	Dennis_OPUS	台北市	Dennis Wen	02-501518	2400	
720/3	Topbbs-785	台北市	Chu-Hao Hwang	02-735382	2400	全天
720/4	SUBWAY_BBS	台北市	Chueh C.p	02-305073	2400	全天
720/5	OPUS-831	台北市	Jim Lin	02-831246	2400	2300-0700
720/6	RBBS-785	台北市	Terry Chu	02-785738	2400	全天
720/7	INVADER-RBBS	台北市	David Chen	02-706070	2400	全天
720/8	ASTRONET_FIDO	台北市	Jimmy Tsai	02-965241	2400	全天
720/9	POP MUSIC	台北市	Gary Chen	02-702078	2400	全天
720/11	NEW_WARE_CLUB	台北市	Peter Hsu	02-769619	2400	全天
720/12	BIOSPHERE	台北市	Terence Chang	756927 02-791773 791081	1200	2300-0700
720/13	MODEM WAY	台北市	Honlin Lue	02-322511	2400	全天
720/14	TOPGUN_OPUS	台北市	Kim Liu	02-735571	2400	全天
720/15	RAISING SUN	台北市	Jimmy Lee	02-936135	2400	全天
720/17	STARSHIP	台北市	Steven Chen	02-216168	2400	全天
720/18	SWAN_BBS	台北市	B.J. Chen	02-732058	2400	全天
720/19	AUTOMAN	台北市	Mark Chen	775452 02-506406	2400	1700-0600
720/21	AIR WOLF	台北市	Jiann-Jhy Chern	02-307476	2400	全天
720/77	NASA BBS	台北市		02-706830	2400	全天
720/89	COMPU NET	台北市		02-966110	2400	2200-0800

NET 721 南台灣區 網路

站號	站名	地區	負責人	資訊電話	BPS	開放時間
721/1	SOUTH TAINAN NET	高雄市	Shin-Huei Duh	07-725193	2400	全 天
721/2	C.G.H_CBCS	台南市	Gehon Chan	06-223889	1200	1200-0630
721/3	FIRE.FOX_CBCS	台南市	Zane Ya	06-227867	2400	1800-0700
721/4	MAXIN_NEWSTALK	高雄市	Max Chiu	07-333409	2400	全 天
721/5	MIDWAY_BBS	高雄市	Shin-Huei Duh	07-725193	2400	全 天

NET 722 中台灣與東台灣區 網路

站號	站名	地區	負責人	資訊電話	BPS	開放時間
722/1	LEE'S_BBS	彰化市	Wen-Cheng Lee	047-22213	2400	全 天
722/2	ENTERPRISE	花蓮市	Life Lie	038-33147	2400	
722/3	C&C_CBCS	彰化市	Wen-Der Yen	047-24891	2400	全 天
722/5	LIN'S_CLINIC	彰化市	Bor-Long Lin	047-38749	2400	全 天
722/6	MAGACO_CBCS	彰化市		047-38780	2400	
722/8	DBS_REPAIR	彰化市		047-24912	2400	
722/9	飛虎電傳	台中市	吳裕元	047-25369	2400	全 天

NET 723 (桃苗) 區 網路

站號	站名	地區	負責人	資訊電話	BPS	開放時間
723/1	LEEAN_BBS	中壢市	Wen-Chey Lee	03-422585	2400	全 天
723/2	CHUNGLI_LEE'S	中壢市	BrasLee's	03-453153	2400	全 天
723/3	ANGLER_BBS	桃園市	Parter Lin	03-362279	2400	2200-0900
723/4	新測試站專用	桃竹苗	NEW Sysop Name	新設站測	試專	用站號
723/5	LEBARON_BBS	龍潭鄉	Steven_Chung	03-470553	2400	1800-0800
723/100	SHANQ_YANG_BBS	新竹市	Shean_Yang_Tzou	035-23984	2400	全 天
723/102	RANGER_OPUS_BBS	新竹市	GB- LI	035-25560	2400	2300-0600
723/103	E-Tech_OPUS_BBS	新竹市	James Liang	035-77499	9600	1900-0600

NET 其他 網路

站號	站名	地區	負責人	資訊電話	BPS	開放時間
	天威視訊	台北市		02-309330	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-309330	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-309330	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-309330	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-303922	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-303922	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-303322	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-305209	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-305295	2400	全 天
	天威視訊	台北市		02-305220	2400	全 天
	NBC電子佈告欄	台北市		02-542962	2400	
	天文俱樂部	台北市		02-965241	2400	全 天
	Mtek CBCS	台北市		02-597707	2400	
	CMC CMCS	台北市		02-959620	2400	
	夜貓子	台北市		02-821991	2400	
	FOX CBCS	台北市		02-873180	2400	
	青春網路	台南縣		06-583540	2400	2000-0200
	城市獵人	台中市		047-25109	2400	
	佳福汽車	中壢市		034-70555	2400	
	上誼工業			035-23984	2400	
	徵龍電腦			037-72872	2400	
	外星戰將			047-25109	2400	2300-0600
	IVS-5	高雄市		07-412121	2400	

徵求在Modem上面玩過下列遊戲的玩家發表遊戲心得：

1. 捍衛雄鷹
2. 坦克大對決
3. 決戰西洋棋
4. 688攻擊潛艇

文接 49 頁

瘋狂大樓地圖與物品位置表

TENTACLF ROOM — J, K
SAFE ROOM — T, U
RADIO ROOM — I
EDNA ROOM
ED ROOM — V, W, S
GYMNASIUM
BATH ROOM
BROKEN WIRE ROOM — R
PLANT ROOM
DARK ROOM
TELESCOPE ROOM
MINI LAB
ARCADE ROOM
SECRET LAB
ZOM-B-MATIC ROOM
PIANO ROOM
PAINTING ROOM — G, H
METEOR ROOM
Purdle Meteor
KITCHEN — E, F
DINING ROOM
STORAGE ROOM — C, D
Swinpool — O, P
GARAGE — Q
SITTING ROOM — L, M
LIBRARY — B
START — A
UNDER HOUSE
BASEMENT — N
DUNGEON

A : key
B : cassette tape
C : fruit drink
D : glass jar
E : flashlight
F : can of pepsi
G : bowl of wax fruit
H : paint remover
I : dime
J : record
K : yellow key
L : old rusty key
M : radio tube
N : silver key
O : glowing key
P : radio
Q : tools
R : batteries
S : dime
T : sealed envelope
U : guarter
V : hamster
W : card key
X : badge

軟體世界出類拔萃

貴族版目錄

編號	遊戲名稱	片數	售價
01	無敵飛狼	2	150
02	冒險創作機	1	80
03	瘋狂大家樂	1	80
04	魔界村	1	80
05	天生好手	1	80
06	機動戰士	2	150
07	雷虎特攻隊	1	80
08	警察故事(上下)	3	230
09	幕府將軍	1	80
10	魔法彈珠檯	1	80
11	怒	1	80
12	未來戰士	1	80
13	核子防衛戰	1	80
14	燃燒的野球	1	80
15	野外籃球	1	80
16	飛狼突擊Ⅱ	1	80
17	迷宮組曲	1	80
18	賭王鬥千王	1	80
19	名車大賽	1	80
20	超級機車賽	1	80
21	幻想空間	2	150
22	惡魔城	2	150
23	大海盜	2	150
24	鬥之輓歌	1	80
25	宇宙傳奇Ⅱ(上下)	3	230
26	核能戰士	1	80
27	加州運動會	1	80
28	捍衛雄鷹	1	80
29	魔神之吼	1	80
30	忍者傳奇	2	150
31	鑽石迷宮	1	80
32	戰斧	1	80
33	深入虎穴	1	80
34	奪寶奇兵	2	150
35	忍者大對決	1	80
36	機器蜘蛛	1	80
37	俄羅斯方塊	1	80
38	空中英雄	1	80
39	紅色十月號	1	80
40	卡諾夫	2	150
41	虎膽妙算	1	80
42	鐵手戰神	1	80
43	歐洲公路戰	1	80
44	卡門聖地牙哥	1	80
45	瘋狂大毀滅	1	80
46	眼鏡蛇計劃	1	80
46	死亡之劍	1	80
48	神奇王國	2	150
49	打磚塊	1	80
50	深太空	1	80
51	海獵鷹戰鬥機	2	150
52	風雲際會	2	150
53	綠扁帽	2	150
54	魔界神兵	2	150
55	火狐狸	1	80

編號	遊戲名稱	片裝	售價
56	巫術Ⅳ	1	80
57	創世紀Ⅴ(上下	4	300
58	銀河迷宮	1	80
59	最後的忍者	2	150
60	三傻行大運	2	150
61	風雲戰艦	1	150
62	瘋狂大賽車	1	80
63	黑街風雲	1	80
64	送報童	1	80
65	影之鬥	2	150
66	星際突擊隊(上下)	3	230
67	摩登時代	1	80
68	瘋狂大樓	1	80
69	霹靂飛車	1	80
70	怒Ⅱ－怒號層圈	1	80
71	銀河帝國大決戰	1	80
72	潛艇大作戰	1	80
73	野外棒球	1	80
74			
75	洛城警騎	1	80
76	4×4越野車大賽	1	80
77	信長之野望(上下)	2	150
78	三國志(上下)	3	230
79	異形大進擊	2	150
80	漢城奧運(上下)	4	300
81	飛艇戰士	1	80
82	最後挑戰	1	80
83	阿波羅18號	1	80
84			
85	GP大賽車	1	80
86	坦克大對決	2	150
87			
88			
89	空降遊騎兵	1	80
90	2400 A D	1	80
91			
92	俯衝轟炸機	1	80
93			
94	雙截龍	2	150
95	飛輪武士	2	150
96	前進高棉	2	150
97	亡命滑板	2	150
98	撞球大賽	1	150
99			
100			
101	終極警探	2	150
102	籃球1對1	2	150
103	火爆魚雷艇	1	80
104	強棒再出擊	2	150
105	冰城傳奇Ⅱ	2	150
106	喋血艦長	2	150
107	決戰西洋棋	2	150
108	鐵甲爭霸戰	2	150
109	飛向北越	1	80
110	快打旋風	2	150

編號	遊戲名稱	片裝	售價
111	威探闖通關	2	150
112	荒野遊俠	2	150
113	國王傳奇	1	80
114	古巴反戰	2	150
115	狂飆飛車手	1	80
116	快打磚塊	1	80
117	時空大盜	1	80
118	星際征服者	1	80
119	小鮫立大功	1	80
120	龍之忍者	2	150
121	名車大賽Ⅱ	2	150
122	屠龍記	1	80
123	海灘排球王	2	150
124	迷你高爾夫	1	80
125	魔宮傳奇	1	80
126	重金屬坦克	1	80
127	霹靂飛狼	1	80

珍藏版目錄

編號	遊戲名稱	片裝	售價
01	紐約獵人者	5	300
02	未來之魔法	2	180
03	羅塞拉的冒險	9	460
04	幻想空間Ⅱ	6	340
05	F－19隱形戰鬥機	3	290
06	長槍英雄	3	230
07	警察故事Ⅱ	6	340
08	醫生也瘋狂	3	230
09	光芒之池	3	230
10	魔鬼戰警	3	230
11	淘金熱	5	300
12	地心攔截	3	230

宇宙傳奇Ⅲ完全攻略(上)



/劉文雄

在宇宙傳奇Ⅱ中，羅傑威柯（Roger Wilco）成功地摧毀邪惡科學家Vohaul的陰謀，並機警地利用救生艙，於千鈞一髮之際，逃出即將爆炸的太空堡壘。可是由於救生艙的氧氣即將耗盡，在別無選擇的情況下，羅傑不得不躲進冷凍睡眠裝置，以逃過死神的威脅，並祈望在遙遠的未來，能夠有人在廣闊的宇宙中發現他。

光陰似箭，至今已過了一段相當漫長的時光。但對於我們這位生命呈靜止狀態的英雄而言，時間對他毫無一點影響。由於引擎早已失去作用，救生艙漫無目的地漂浮在陌生的群星間，隨著小隕石及宇宙塵埃的撞擊，不斷地改變著他的航向。而在救生艙中，羅傑仍躺在冷凍睡眠裝置中沉睡著……。

救生艙終於被發現了，一艘由機械人駕駛專門負責撿拾垃圾的太空船，無意中經過附近，很湊巧地掃瞄到救生艙，於是利用曳引光束，將救生艙拖推了巨大的垃圾船中。不幸的是，這些機械人對有機生命體沒有一點概念，救生艙因此被當作太空垃圾，丟棄在垃圾堆中。

在一陣強烈的振動下，冷凍睡眠裝置的復甦電路因振動而開始運作，當冷凍睡眠裝置的玻璃罩滑開後，羅傑逐漸地恢復了意識，羅傑看了看四週，不禁自言自語：「我…我在那裡？」。

當羅傑恢復了體力後，走出了艙門，回頭一看，發現救生艙的機械聲已微弱到幾乎無法聽見。救生艙由於長期地過度使用及能源超載，它發出了最後一下呻吟，沉重地關上了艙門，看來想要離開此地，必須得傷傷腦筋了！從現在開始你就是羅傑，你必須尋找所有你能利用的事物，並運用你的智慧及機智渡過重重難關，方能再次創造宇宙中不朽的傳奇。

巨型宇宙垃圾船



首先檢查一下身上（Tab鍵），你在口袋中找到了在上一集冒險時所留下的寶石（Gem），總算不是一無所有。看看週遭（Look），發現目前的處境實在是不怎麼舒服，原來你正站在一間堆滿太空垃圾的巨大艙房中，救生艙正好被棄置於此一角落中央，看看地上（Look fround），你發現地板是利用不同的金屬板銲接在一起的。除此之外，地上另有一個小小的圓狀物體吸引了你的視線，走近一看（Look Object），原來是一具「空間跳躍引擎」，在它的底部有一個插座，從各方面看起來，這東西似乎是個高科技產物。不但由於太重，你難以搬動它，因此決定等到有了適當工具後，再回頭來搬它。接著抬頭看看（Look Up），發現在高處似乎有很多軌道，有機會一定要想辦法爬上去看看。

由於四週已無可資利用的物品，你決定四處逛逛。從救生艙處往前走，來到了一處充斥著廢棄太空船的場所，檢查每一艘太空船（Look ship），差勁！居然沒有一艘可用的。接著你看到在「邱比特2號」太空船旁有一塊金屬板，筆者在此奉勸你，可千萬不要想去拿它（Get Metal），否則…，慘狀你自己欣賞吧！

經過「邱比特2號」太空船，你發現了一具大型的垃圾輸送帶，正不斷地將垃圾運往絞碎機絞碎，你決定冒個險，走進垃圾輸送帶的吊檻中。吊檻載你升上高處，並將你拋在一條水平的輸送帶上，如果此時你再不設法脫離險境，一旦掉進了絞碎機，那將會……，於是你慌忙地站了起來（Stand），鼓起勇氣，奮力跳到上方的軌道上（Jump to Rail），由於平時缺乏運動，那種姿勢真是不忍卒睹！

掙扎了半天，你終於爬上了軌道，當你戰戰兢兢地沿著軌道前進，無意間闖入了機械人的控制室了（小心！不要停留太久，如果你讓機械人發現，因而被打得腦袋開花，可別怪我事先沒警告你）。你小心翼翼地爬到（Climb Down）懸掛在軌道上的怪手機器座位上。仔細地檢查一下怪手（Look Grabber），發現有一支控制前進或後退的操縱桿及一個控制怪手起地檢查一下怪手（Look Grabber），發現有一支控制前進或後退的操縱桿及一個控制怪手起降的按鈕。你偷偷地將怪手駛離控制室（→或←鍵），然後在軌道上四處停留，然後按下按鈕（Press Button）使怪手下降（當有警報聲時，怪手才能下降），直到怪手把先前所看到的空間跳躍引擎抓起，並裝到一艘太空船的正確位置為止。你再偷偷地將怪手駛回控制室中，趁機械人尚未發現，迅速地爬出（Get Out）怪手，然後利用滑板滑入洞中。

很幸運地，你跌在柔軟的塵堆上並未摔傷，四處一看（Look），原來滑板底下是一個陰暗的地窖，抬頭一看，哇塞！何時來了三隻超大型的老鼠正虎視眈眈的盯著你，你看看牆壁（Look Wall），發現在地窖的西邊有個小洞，走近一看（Look Hole），洞裡有一個小型反應器正

不斷供電給地窖的電燈，看來這個反應器還能用，於是你決定帶走它（Get Reactor）。由於原先進來的入口已被封閉（Look Chute），你只好另尋出口，經過一番仔細地搜索，發現在東北角有一個梯子，於是你走到梯子前，爬上了梯子（Climb）。

掀開蓋在地窖上的金屬板，發現你又回到了充斥著廢棄太空船的垃圾角落，可別忘了連梯子也一塊帶走（Get Ladder），你迅速的經過棄置救生艙的垃圾角落，來到了一個新的地方，仔細一瞧（Look），有一截廢棄的油槽正半埋在垃圾堆中，走進油槽看看槽壁（Look Wall），你發現牆上掛有許多電線，經過仔細地挑選（Look Wire），你決定扯下最左邊的一條電線帶走（Get Wire）。再往前走，油槽裡突然跳出了一隻巨大的宇宙老鼠與你大打出手，一場混戰下來，幸好沒有成為老鼠的點心。不過可別急著走，檢查一下你攜帶的東西，你發現反應器及電線已被老鼠奪走了，於是，你必須回到充斥著廢棄太空船的垃圾角落，從原先爬出來的地方，利用梯子爬進地窖（Use ladder, Climb），由於你這次是悄悄地行動，因此沒有驚動天花板上的老鼠，成功地從小洞中拿走了反應器及電線（Get Reactor, Get Wire），並爬出地窖（Climb），帶走梯子（Get Ladder）。

你走過救生艙，穿越廢棄油槽，來到了一個損壞機械人的巨大頭盔附近，仔細瞧瞧（Look Head），機械人頭盔的右眼已在星際戰役中被砸壞了，看看地板（Look Floor），發現機械人頭盔旁的地面非常地陡峭危險，走路可得小心一點（不信你就試試看！），你小心翼翼地走到機械人頭盔的右眼旁，爬進右眼（Climb）。

超光速太空船



沿著機械人的頸骨往下爬，終於看到了你先前利用怪手安裝空間跳躍引擎的太空船，相信讀者也猜到了吧，沒錯！就只有這艘船能用。看一看太空船（Look Ship），原來此船名叫「野鴨號」，在船的上方有一個艙蓋，於是你走到太空船旁，使用梯子（Use Ladder）爬上太空船（Climb）。接下來可得小心囉！太空船的表面可是非常地滑溜，你總不想跌得腦漿四溢吧！當你成功地走到艙蓋旁，就可以順利地打開艙蓋（Open Hatch），進入船艙之中。

當你進入機艙後，觀察一下後面的客艙（Look），在右側的艙壁上有一部維修用的電腦，以及一個用來開啟艙門的紅色按鈕。你使用電腦診斷一下船上各部機能（Look Computer），發覺此船缺乏動力，於是你檢查地板底下的反應器間（Look Floor），發現反應器早已不翼而飛。於是你將辛苦搬來的反應器裝上（Ues Reactor），並將所有電纜接上，可是其中有一條電纜太短了，這時你帶來的電線又派上了用場（Use Wire），確定一切OK後，蓋上反應器間的艙板，你再次使用電腦檢視你克難拼裝的成果（Look Computer），哈！居然各部機能正常，看來你的運氣不錯嘛！

既然太空船能飛，你決定到駕駛艙中碰碰運氣，坐在駕駛座上（Sit），首先搜查一下駕駛座（Search Seat），你發現了七個太空幣（Get Buckazoid）。接著巡視一下操作盤（Look），看來這艘船還蠻先進的，所有的飛行程序全由飛行電腦代勞了，於是你看了飛行電腦（Look Computer），依照操作指示，開動引擎（1鍵），啟動雷達系統（7鍵），如果你不啟動雷達系統，太空船將會因猛力地與障礙物衝撞而發生慘劇，當然！唯一受害者絕不會有別人，沒錯！就是你…羅傑！

接著你啟動了起飛程式（3鍵），在一陣強烈的振動及軋軋響聲中，太空船終於困難地從垃圾堆中掙脫出來，可惜好事多磨，太空船才升起數公尺，就被障礙物擋住無法動彈，這下你真的火了，一不做二不休，乾脆打開武器系統（8鍵），升起前方的保護罩（F鍵，當然如果你不想用保護罩，那也沒關係，只不過你會…），然後亂射一通（空白鍵），把這艘巨大的垃圾船打了一個大洞。

由於艙壓的緣故，太空船突然被彈射進太空中。恭喜！你終於逃離了臭不可聞的垃圾堆，同時還得到一艘免費的太空船。你決定四處逛逛，於是你使用飛行電腦（Look Computer），啟動導航系統（2鍵），開始掃瞄（1鍵），電腦掃瞄出有兩個星球及麥當勞太空漢堡速食店可供你選擇，於是你決定先前往Phleebhut行星，經由設定導航座標（2鍵）及啟動光速系統（5鍵），太空船開始跳躍進超光速。

正當你在享受超光速飛行的同時，一艘由魔鬼終結者駕駛的隱形太空船發現了你，經過電腦的查證，發現你在Space Quest II中冒險時，郵購了一個哨子卻未付賬，這可是一項重罪，你因此早已被全宇宙通緝，魔鬼終結者決定宰了你去領賞。

Phleebhut行星



當電腦通知你已到達Phleebhut行星的軌道後，太空船自動減速等候你進一步的指示，於是你啟動飛行電腦的降落程式（Look Computer，3鍵），太空船砰然一聲地降在星球的表面，反正太空船是撿來的，你總不能希望它擁有一流的降落程式，將就一點吧！你離開駕駛艙（Stand），按下紅色按鈕打開艙門（Press Button），走出太空船，發現你來到了一個沙漠行星（Look）。看看天氣，不妙！遠處烏雲密佈、雷電交加，看來正有一場暴風雨

正逐漸逼近。同時在遠處，魔鬼終結者也跟著緊追而至。你又飢又渴地在沙漠中長途跋陟，逃過了超級大蟒蛇的血盆大口、巨型毒蝎的毒刺、吃人植物的陷阱及閃電的攻擊，終於在沙漠中發現了一個大怪獸正在遠處張牙舞爪。

不入虎穴，焉得虎子，你決心去看個究竟。走近一看，原來是一家觀光藝品店，所謂的大怪獸原來是一座大型電動招牌，真是的，害你窮緊張半天！走到店前，瀏覽一下玻璃櫥櫃（Look Case），你看到一隻好可愛好可愛的小生物，別輕舉妄動！先看看櫃上的說明，原來這是一隻天蝎星座的惡魔，你可別不信邪！不信，你打開玻璃櫥櫃試試看（Open Case），你現在仍覺得它可愛嗎？走進店中，老闆不斷地慫恿你買東西，可惜你瞧瞧自己，全身上下一文不名，於是你決定忍痛賣了寶石（Sell Gem），老闆瞪大了眼睛看著美麗的寶石，決定向你買下它，看老闆一付愛不釋手的樣子，可先別急著賣！跟他講講價，經過一番漫天喊價就地還錢後，終於以425個太空幣成交。既然有了這麽多錢，你毫不吝嗇地買下老闆推薦的玩具棍子、鴨舌帽及防熱內衣（Buy Stick, Buy Hat, Buy Umderwear），然後欣賞一下架上的所有明信片（Look Card），這些明信片非常好看，你可不要錯過了。看完明信片後，由於你想起在宇宙中你並沒有任何親朋好友，因此你放棄了購買明信片的想法。

享受了購物之樂後，你離開了觀光藝品店（Exit），不料才一出門，就被魔鬼終結者---宇宙討債公司的隱形打手給逮個正著。你本想花錢消災，可是一個哨子居然價值40萬元，簡直是獅子大開口。眼看你將難逃一劫。沒想到魔鬼終結者卻給了你一線生機，原來他今天心情不錯，想玩玩貓捉老鼠的遊戲，因此決定讓你先逃，他則開始慢慢地從1數到10之後，才開始抓你。話雖如此，你可別傻得聽信他的話，真的一路奔回太空船，那你鐵定被魔鬼終結者扭成跟麻花糖一樣，你應該逃向怪獸招牌腳邊的入口。

走進入口，迅速地看一下（Look），你發現有一座電梯，你趕緊看看電梯（Look Elevator），在電梯的南邊找到了兩個按鈕（一個向上，一個向下），你進入電梯按下按鈕（Press Button），電梯上升到了怪獸的腹中，你迅速地離開電梯，上氣不接下氣地奔上樓梯，想找尋躲藏之處（小心！可不要掉進了旋轉中的齒輪裡，否則…）。可惜在你還沒來得及藏好之前，魔鬼終結者已追了上來，你四處張望（Look），終於看到了懸吊在軌道上的帶鉤滑輪（Look Hook），你走到滑鉤之後，等魔鬼終結者快走到面前時，使盡吃奶的力氣，用力將滑鉤撞向魔鬼終結者（Use Pulley），魔鬼終結者跌跌撞撞地掉入旋轉中的齒輪，被銳利的齒輪絞得粉身碎骨，殘骸一片片地跌落在下層平台。你走下樓梯，看看這可憐的傢伙（Search Robot），發現隱形腰帶奇蹟似的完好如初，你決定帶走它（Get Belt），畢竟利用它來偷看別人洗澡也是蠻值得的。此時，藝品店老闆聽見聲響上來查看究竟，在瞭解情況後，直說你命大。你與老闆一同下了電梯，在店附近看了看招牌（Read Sign）後，決定返回太空船離開星球。

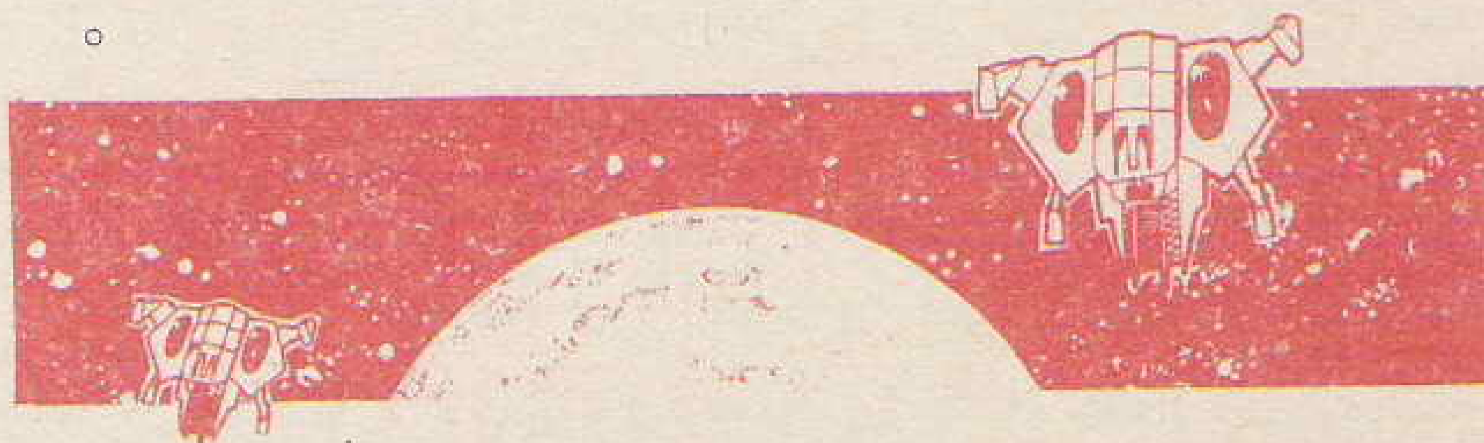
回到駕駛座，你決定啟動光速，到麥當勞漢堡太空速食店去吃個飽。到了麥當勞，你發現櫃台前大排長龍，想要插隊馬上被痛揍一頓。沒辦法！只好先四處看看，信步走到漢堡店的另一邊，哈！這邊的櫃台居然一個人也沒有，你趕緊走到櫃台前一看，天啊！瞧這櫃台員一副爹爹不疼、姥姥不愛的尊容，難怪門可羅雀無人問津。既來之，則安之，你看看菜單（Look Menu），想想反正有的是錢，你一口氣點了菜單上所有的東西，然後付了款（Pay）。你迫不及待地坐在空位上狼吞虎嚥起來（Eat Food），突然你發現漢堡裡居然夾有一個解密碼用的戒指，你決定收下它，以作為幾乎崩斷你門牙的代價。

在"酒"足飯飽之後，你的電腦遊戲癮突然發作，畢竟你在冒險故事中從未錯過任何電動玩具遊戲，於是看了看電動玩具的操作說明（Look Machine），投入太空幣（Insert Buckazoid），開始陶醉其中，筆者教你一個穩贏的秘訣，當太空鴨掉下來時，只要不是 在平台上方，你就必須趕快同時按下"↑（拍打翅膀）"鍵及"→或←"鍵，使太空鴨飛向平台上方。當太空鴨從平台上掉下來時，你必須等到距平台三分之一高度時，按下"↑（拍打翅膀）"鍵，然後等到快接近平台時，再次迅速按下"↑（停止拍翅膀）"鍵，太空鴨很輕易就可站在平台上。

當你救了足夠的太空鴨後，螢幕上會出現一大堆奇形怪狀的字，於是你使用解碼戒指（Ues Ring），經過一番比對翻譯後，內容如下：

我們被Pestulon月亮的海盜軟體公司囚禁，在月亮的周圍環繞著難以穿越的力場，因此你必須先破壞力場的產生來源，可惜我們並不知道力場產生來源的位置，海盜軟體公司的警衛均配有凝膠槍，我們的性命全靠你了----兩個有麻煩的傢伙。

由於你一向自命俠義，決心前往拯救人質，臨走之前，尚有一事須提醒各位看官，想必你也注意到，漢堡店旁尚有另一艘太空船停泊，筆者在此奉勸各位，不要想偷溜進別人的船，這些太空船員可不是好惹的，小心腦袋開花。



異形大進擊
完全攻略(下)

更正啟事：上期刊登的第58頁異形大進擊完全攻略（上），在舊金山投物口這一段，除了要將威士忌及老虎鉗拿給安妮之外，還要將高爾夫球桿拿給安妮（Give golf club to Annie）

金夏沙（Kinshasa）

叢林（Jungle Path）

地圖是隨機產生，很容易走到目的地。

茅屋（安妮）（Hut）

把高爾夫球桿拿給Shaman（Give golf club to Shaman）（在茅屋左方）。記下土人跳舞時蹲的次序（例如3，1，2，1，3，1，此值每次都不一樣），這是打開火星上的巨面室（Face Chamber）的巨門（Huge Door）密碼，飛到開羅，然後轉往倫敦。

倫敦（London）

守衛室（Guard' s house）

將威士忌送給哨兵（Give whiskey to sentry），扳下開關（Pull switch），使用老虎鉗剪開鐵絲網（Use wire cutter on fence），將人物替換為茉莉莎（Melissa）。

火星（Mars）

太空車附近的郊外（茉莉莎）（Outside, near Shuttle bug）

打開門。（Open door）

太空車內（Inside shuttle Bug）

拿共鳴箱（Pick up boom box），拿數位錄音機（Pick up DAT），打開手套匣（Open glove compartment），拿保險絲（Pick up fuse），拿信用卡（Pick up cashcards），離開。

太空車附近的郊外（茉莉莎）

將信用卡給雷恩麗（Give cashcard to Leslie）。

巨碑（茉莉莎）（Monolith）

在巨碑前使用信用卡（Use cashcard on Monolith）（做同樣動作二次）。

友誼旅館入口（茉莉莎／雷恩麗）（Entrance to Friendly Hostel）

將代幣放進金屬板（Use token in metal plate），拿燒斷的保險絲（Pick up burnt fuse），將保險絲裝在保險絲盒裡面（Use fuse in fuse box），將人物替換為雷恩麗（Switch to Leslie），走到茉莉莎身旁，按左邊按鈕（Push left button），（關上左邊的門），按右邊按鈕（Push right button）（打開右邊的門），從右邊的門進去。

友誼旅館裡面（雷恩麗）（Inside Friendly Hostel）

拿乙烯錄音帶（Pick up vinyl tape）（在右邊的櫥櫃），拿梯子（Pick up ladder），掀開被子（Pick up covers），拿外星掃把（Pick up broom alien），打開右邊櫥櫃（Open locker），拿手電筒（Pick up flashlight）。

友誼飯店入口（雷恩麗）（Entrance to Friendly Hostel）

按按鈕（Push Button）（關掉右邊的門），按按鈕（Push Button）（打開左邊的門）。

友誼飯店的外面（雷恩麗）（Outside Friendly Hostel）

用外星掃把清掃沙堆（Use broom alien on sand pile）。

巨面門（雷恩麗／茉莉莎）

將梯子靠門放著（Use ladder on door），根據你從金夏沙土人跳舞得知的密碼按鈕輸入（Push Button），拿梯子（Pick up ladder），進入巨室。

巨室（雷恩麗／茉莉莎）（Great Chamber）

走到第一道大門。

大門1，外面（雷恩麗／茉莉莎）

將乙烯錄音帶交給茉莉莎（Give vinyl tape to Melissa），人物替換為茉莉莎，將乙烯錄音帶放進雷射錄音機（Use vinyl tape on DAT），將雷射錄音機放進共鳴箱（Use dat with boom box），打開共鳴箱（選錄音功能）（Open boom box（record）），人物替換為雷恩麗，把梯子靠在臺座上（Use ladder on pedestal），轉動水晶球（Pick up crystal sphere），收回梯子（Pick up ladder），打開手電筒（Turn on flashlight），進入門內（北方）。

大門1，裡面（雷恩麗）（Massive Door One, Inside）

先將遊戲儲存起來，根據迷宮1的地圖走到開關室，打開右邊開關（Turn on switch），打開左邊開關（Turn on switch），脫掉鋼盔（Take off helmet）（在空氣狀況正常之後），到地圖室，看奇怪的符號（Read strange marking）（這些符號用在埃及的獅身人面像），走到大門1的外面，離開巨室，進入大門2。

大門2，外面（雷恩麗／茉莉莎）

把手電筒拿給茉莉莎（Give flashlight to Melissa），將人物替換為茉莉莎，脫掉鋼盔（Take off helmet），打開共鳴箱（選擇放音）（Turn on boom box）（play）。

大門2，裡面（茉莉莎）（Massive Door Two, Inside）

拿符咒（在右方的門）（Pick up ankh），走到雷恩麗的身旁，將符咒及手電筒拿給雷恩麗，將人物替換成雷恩麗，離開巨室，進入大門3。

大門3，外面（雷恩麗）

將梯子靠在臺座上（Use ladder on pedestal），拿水晶球（Pick up crystal sphere），收回梯子（Pick up laddar）。

大門3，裡面（雷恩麗）

將符咒放進控制板（Use ankh in panel），拿黃金鑰匙（Pick up gold enkey）。

巨室（雷恩麗／茱莉莎）（Great Chamber）

將大門2，大門3之間的巨大雕像上的奇怪符號記下來（Read strange markings），（記下來的符號用在墨西哥神殿上），將雷恩麗及茱莉莎移到入口附近，把黃金鑰匙交給茱莉莎（雷恩麗）（give golden key to Melissa），將人物替換為柴克。

舊金山（San Francisco）

叫柴克離開安妮房間，到機場搭機到墨西哥。

墨西哥城（Mexico City）

叢林（Jungle Path）

將遊戲儲存起來。（另外一個隨機產生的迷宮，但這一個有很多通道通往神殿，多嘗試，直到你出現於神殿的右邊，此時左邊是金字塔，進入螢幕右邊神殿入口）。

墨西哥神殿：迷宮2（In Mexican Temple:Maze Two）

將遊戲儲存起來。使用“What is”指令在黑暗中找火把，然後用打火機點燃火把（use the lighter on the torch）照亮每個走廊，根據迷宮2的地圖進入地圖室，將火星上大門2、大門3之間的巨大雕像記下來的符號畫上去（Use yellow crayon on strange marking），然後拿黃色水晶碎片（Pick up yellow crystal shard）（忘了的話，將人物替換為雷恩麗重讀雕像的記號，根據地圖走出神殿，然後將遊戲儲存起來，在通過叢林的時候常變換路徑走回機場，然後飛到倫敦。）

倫　　敦

石柱群（Stonehenge）

將遊戲儲存起來，將藍色水晶放在祭壇上面（Use blue crystal on altar stone），（等你醒了之後，將游標一直移到右邊，等外星人尚未抵達以前快速地按鍵二次離開，離開之後，回到石柱群），將兩片水晶碎片放在祭壇上（Use crystal shard on altar stone），飛到加德滿都。

加德滿都（Katmandu）

用打火機點燃乾草（Use lighter onhay），拿旗桿（Pick up flagpole），送書給守衛（Give book to Guard）（去見見古魯向他學習使用藍色水晶的方法），用藍色水晶感應犛牛（Use blue crystal on yak）（等警察回到監獄之後），最後等外星人將你送進癡呆傳播機。

舊金山（San Francisco）

電話公司（Phone Company）

戴上小丑眼鏡及帽子（Put on nose glass and hat），開櫃子（Open cabinet）（為了拿外星人沒收的古物），走上樓去，打開櫃台的門（Open counter），離開電話公司，脫掉小丑眼鏡及帽子。飛回邁阿密，儲存起來，飛到百慕達。

百慕達三角洲（Bermuda）

雙引擎飛機及太空母船

等著被太空母船吸進去。國王面前看樂透機器（Read Lott-O-Dictor）（將亂數號碼記下），將吉他送給國王（Give guitar to the King）（這些步驟一定要快，如果順利，外星人會告訴你怎麼離開太空船，並被傳送回你的房間，不然你會被丟進機器內）。

舊金山（San Francisco）

羅氏商店（Lou's Loans）

買樂透獎券（簽上在樂透機器得到的號碼）（Buy Lotto），飛到邁阿密，將遊戲儲存起來，飛到百慕達。

百慕達（Bermuda）

飛機上（On Plane）

讓飛機再次被太空母船吸走，在太空母船上按離開密碼，站在中央線上，太空船將傳送你下海，趕快使用降落傘（Use parachute）。

海中（In Water）（柴克／海豚）

使用哨子（Use Kazzo），用藍色水晶感應海豚（Use blue crystal on dolphin），潛入海裡。（Swin under water）

海裡（海豚）

撿開海藻（Pick up seaweed）（在右前方），拿閃爍物品（Pick up glowing object），游回海面。

海中（In Water）

拿閃爍物品給柴克（Give glowing object to Zak）

（在你被外星人抓走之後，使用小丑眼鏡及帽子拿回這些古玩。）

舊金山（San francisco）

羅氏商店（Lou's Loans）

贏得樂透彩券＄10,000元，飛到利瑪。

利瑪（Lima）

叢　林

隨機產生的迷宮，走出的方法如前面所述。

餵鳥器（Feeder）

將麵包屑放入餵鳥器內（Use bread crumbs in bird reader），使用藍色水晶感應鳥（Use blue crystal on bird）。

天空（鳥）（Sky）

飛到大木雕左眼上面，拿卷軸（Pick up scroll），飛到深谷。（在你被外星人抓走，取回古玩之後，回到這個位置），使用藍色水晶吸引鳥兒來（Use blue crystall on bird），將卷軸交給柴克（Give Scroll to Zak）（之後，你會被丟進癡呆傳播機，等你出來之後，帶走你的東西，然後飛到倫敦）。

倫敦（London）

石碑林（柴克／安妮）（Stonehenge）

將旗桿放在祭壇上面（Use flagpole with altar stone），將卷軸拿給安妮（Give scroll to Annie），將人物替換為安妮，讀卷軸（Read scroll），將人物替換為柴克，拿黃色水晶（Pick up yellow crystal），飛往開羅，然後轉往金夏沙。

金夏沙（Kinshasa）

叢　林

地圖由隨機亂數產生。

茅屋（Hut）

將黃色水晶拿給Shaman（Give yellow crystal to shaman），使用黃色水晶（Use yellow crystal）（指向利瑪）。

利瑪（Lima）

右眼（Right Eye）

拿燭臺（Pick up candelabra），使用黃色水晶（Use yellow crystal）（指向開羅）。

開羅（Cairo）

在埃及金字塔，電傳室（In Egyptian Pyramid, Teleport Room）

在基地上使用閃爍物品（Use glowing object），放在燭台上（Use candelabra with glowing object），拉拉桿（Pull lever），離開金字塔（Leave pyramid）（看地圖），走到有奇怪符號的人面獅身像的腳。

人面獅身像，外面（柴克／安妮）

用黃色蠟筆將火星上迷宮1地圖室來的圖案畫上去（Use yellow crayon on strange markings），將人物換為柴克（獅身人面像外面），進入秘門（安妮）。

獅身人面像（安妮）

按照迷宮3的地圖走到地圖室，讀象形文字（Read hieroglyphics），走到柴克旁邊，將人物替換到柴克，將柴克帶回地圖室。

獅身人面像地圖室（Sphinx Map Room）

按按鈕（根據安妮剛剛讀的次序，在壁紙地圖上面使用黃色蠟筆（Use yellow crayon on wallpaper map），讀奇怪的符號（Read strange markings）（這些符號將用在巨面室裡面），使用黃色水晶（指向面部）（這時你朝向巨面裡的電傳室前進）。

火星（Mars）

電傳室，火星（Teleport Room, Mars）

用酒色蠟筆將奇怪的符號畫上去（符號從埃及的地圖室來的），走到中間的門，一直走到右邊，再向左走出去（參照火星迷宮1的地圖），然後跟茉莉莎及雷恩麗二人會合。

巨室（柴克／茉莉莎／雷恩麗）（Great Chamber）

將人物替換為雷恩麗，戴上鋼盔（Pur on helmet），走到巨碑，在巨碑上面使用信用卡（Use cashcard on Monolith）（用二次，可得到兩枚代幣），將人物替換為茉莉莎，戴上鋼盔（Put on helmet），走到巨碑，在巨碑上面使用信用卡（Use cashcard on Monolith），將人物替換為柴克，用膠帶將金魚缸封起來（Use duct tape on fish bowl），戴上封起來的金魚缸（Put on taped fish, bowl），穿上雨衣（Put on wet suit），戴上氧氣筒（Put on oxygen tank），走到巨碑，拿一枚代幣（Get one token）。

巨碑（柴克／茉莉莎／雷恩麗）

在巨碑裡面使用信用卡（Use cashcard in Monolith）（柴克），將他們三人送到太空梭裡使用氧氣槽（Use oxygen valve），然後灌滿氧氣，回到電車，將三個人都移到電車旁邊，將遊戲儲存起來，將代幣投入電車（三個人都要，而且要快）。

火星金字塔，外面（柴克／茱莉莎／雷恩麗）

走到金字塔附近，用外星掃帚掃沙堆（Use broom alien）（雷恩麗），使用巨型髮夾招牌開鎖（Use bobby pin sign with key hole），將他們三個人都送到裡面。

火星金字塔，裡面（柴克／茱莉莎／雷恩麗）

推開石棺的腳（Push sarcophagus feet）（雷恩麗），走上樓去（柴克／茱莉莎），將雷恩麗叫離開石棺的腳，將柴克移近封閉裝置，將人物替換為茱莉莎，將黃金鑰匙放在盒子內（Use gold key in box），將遊戲儲存起來，按按鈕，將人物替換為柴克。拿白色水晶（Pick up white crystal）（可能要多嘗試幾次，由於你的時間實在很短，因此，你最好用搖桿或老鼠來控制），使用黃色水晶（Use yellow crystal）（指向埃及），脫下封死的金魚缸。

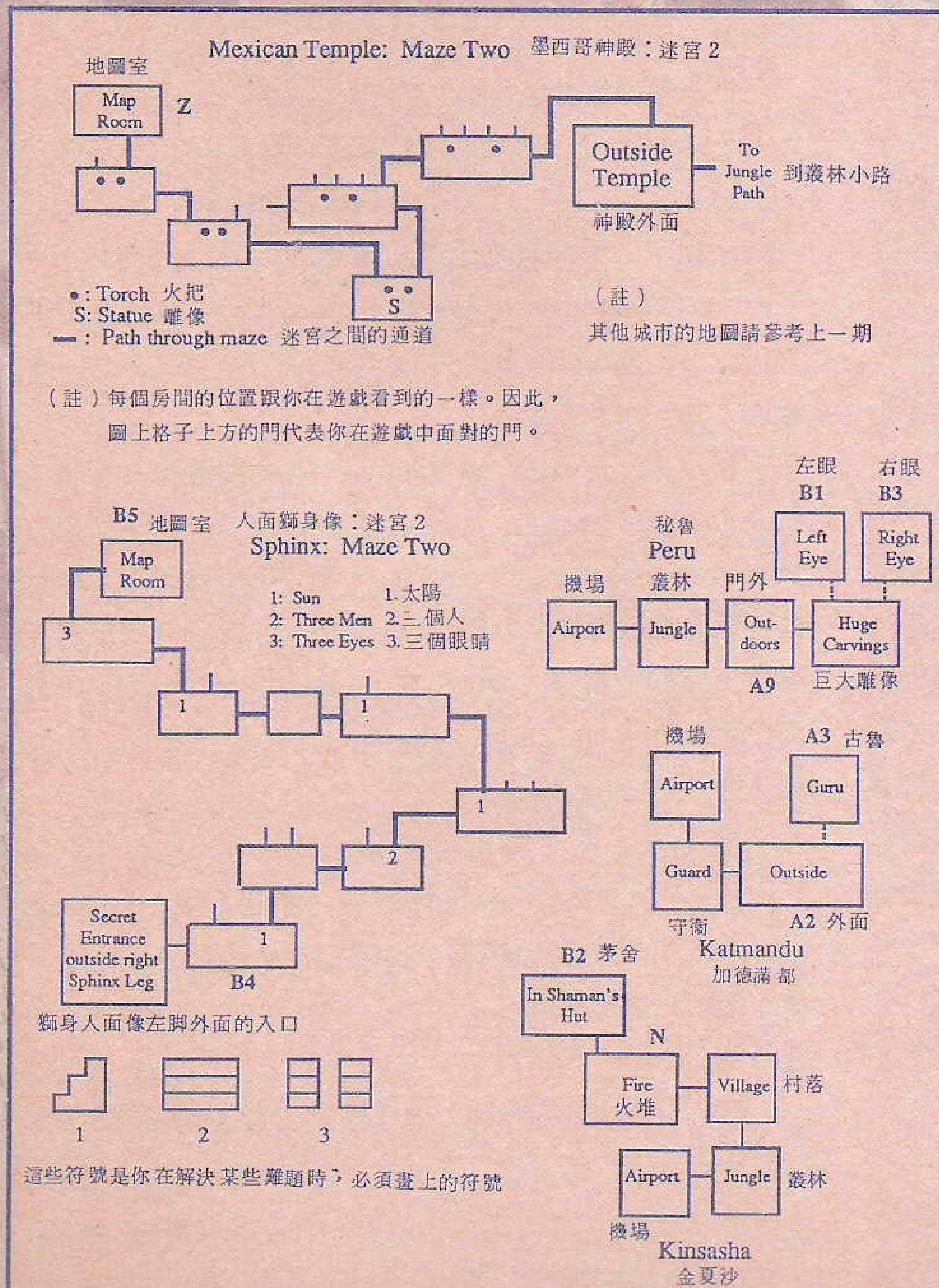
火星金字塔（Mars pytamid）一向地球發射的密碼

將茱莉莎移到樓梯的左邊，推開石棺的腳（Push sarcophagus feet）（雷恩麗），將茱莉莎帶下來跟雷恩麗在電車附近會合，將代幣投入電車（Use token in tram）（茱莉莎及雷恩麗），兩個人都可在巨碑裡使用信用卡買代幣（Use cashcard in Monolith），進入旅館，將代幣放入金屬條（Use token on metal plate），進入房間拿保險絲（Pick up fuse）。將茱莉莎及雷恩麗留在太空車，將保險絲用在手套匣（Use fuse in glove compartment），關門（Close door），使用控制器（Use controls）（假如空氣稀薄，記得先使用氧氣槽（Oxygen valve，實際上，這跟密碼失落或陷於火星上並沒有直接關係，因為結局並不會不一樣，甚至結局都會告訴他們發生了什麼事），將人物替換為柴克。

開羅（Cairo）

埃及金字塔的電傳室（柴克／安妮）（Egyptian Pyramid, Teleport Room）

讓安妮跟柴克會面（穿過沙漠抵達金字塔的門），拉拉桿（Pull lever）（安妮），將人物替換為柴克，將藍色水晶放在水晶臺（Use crystalabra with blue crystal），將白色水晶放在水晶臺（Use crystalabra with white crystal），將黃色水晶放在水晶臺（Use crystala bra with yellow crystal），打開右邊開關（Turn on switch），將人物替換為安妮，打開左邊開關（Turn on withch）。

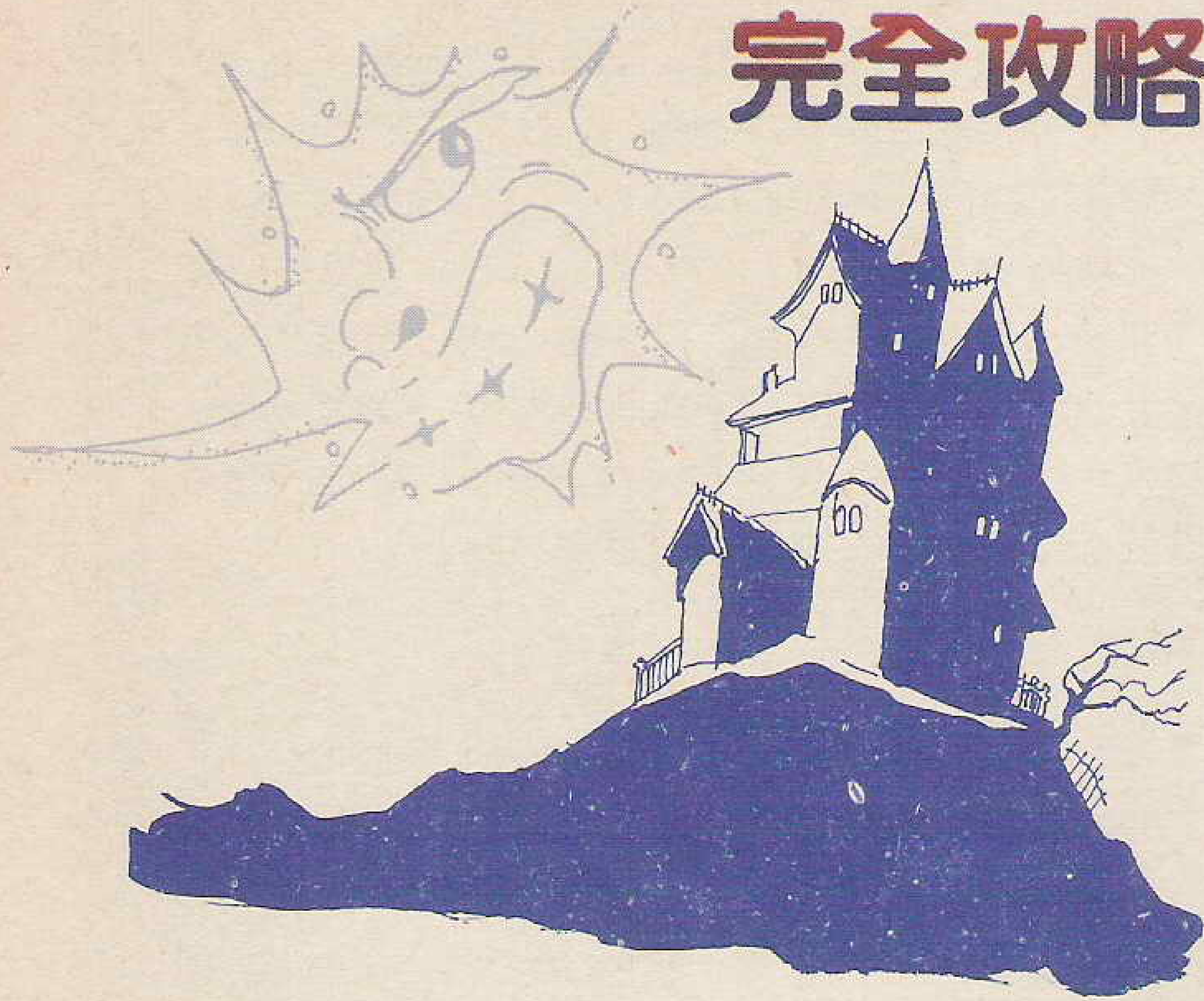


物品位置表

- M1：黃色水晶碎片
- N：打開火星巨面室大門的密碼
- O：共鳴箱、雷射錄音機、保險絲、信用卡、氧氣槽
- P：代幣
- Q：燒斷的保險絲
- R：乙烯錄音帶、梯子、外星掃把、手電筒
- S：沙堆
- T：臺座及水晶球
- U：奇怪的符號（將來用在埃及的人面獅身像）
- V：符咒
- W：臺座，水晶球
- X：黃金鑰匙
- Y：奇怪的符號（將來用在墨西哥神殿）
- Z：黃色水晶碎片，奇怪的符號
- A1：祭壇
- A2：乾草、旗桿、犛牛
- A3：古魯（向他學習用藍色水晶的方法）
- A4：降落傘
- A5：穩贏的樂透號碼
- A6：海豚
- A7：海草、閃爍的物品
- A8：$10,000
- A9：餵鳥器、鳥
- B1：卷軸
- B2：Shaman（向他學如何用黃色水晶）
- B3：燭台
- B4：奇怪的符號
- B5：象形文字，奇怪的符號（在巨面室內使用）
- B6：奇怪的符號（將獅身人面像的地圖室的符號畫上去）
- B7：交通車
- B8：鑰匙孔
- B9：石棺、石棺的腳
- C1：保養設備、箱子、白色水晶

瘋狂大樓
完全攻略

/溫松滿



〝哦！太好了，我又可以得到人腦〞

戴夫和他的朋友們已經出發，要在珊蒂的腦袋被肢解前將他從瘋狂的佛瑞德博士手中救出來，而你，正在幕後為他絞盡腦汁解決在此瘋狂大樓中遭遇到的種種……。

△二十年前那塊隕石掉落時，究竟發生了什麼事？
△它如何改變佛瑞德博士，護士愛達和偉爾得？
△大石怪到底長什麼模樣，你如何餵飽它？
△為什麼廚房裏面會有鏈鋸？
△為何雷德會氣得如此怒髮衝冠？
△為什麼佛瑞德博士總是發出〝嘿，嘿，嘿…〞的陰笑聲？

進入人物選擇畫面後，選擇賽德和伯納，然後進入遊戲。

大門（Front of the House）

把三個人都移動到這裡，讓戴夫拿起擦鞋墊（Pick up door mat），再拿起鑰匙（Pick up key），再用鑰匙打開大門（Use key on Front door）或（Unlock Front door with key），不過前者用起來比較方便，打開門之後，三個人都進去房子，讓伯納去圖書館。

圖書館（Library）

打開燈後，走到右邊，在盆景下方有一塊鬆脫的嵌板，打開它（Open loose Panel），拿起錄音帶（Pick up cassette tape）。換成戴夫去廚房。

廚房（Kitchen）

進去後，走到右邊，讓安妮把他捉去地牢，這是為了方便以後遊戲的進行。換成賽德去儲藏室。

貯藏室（Storage Room）

拿起果汁和玻璃瓶（Pick up Fruit drink，glass jar）。換成伯納到廚房拿手電筒（Pick up flashlight），然後打開冰箱（Open refrigerator），拿起罐頭（Pick up can of pepsi）。換成賽德到廚房把玻璃瓶給伯納（Give glass jar to Bernard），然後兩個人一起到畫室。大約在此時，愛德會下樓到廚房去拿起司吃，所以最好將他們兩個移動到愛德看不見的地方，否則會被捉去地牢。

畫室（Painting Room）

讓賽德拿起水果（Pick up bowl of wax fruit），伯納拿起油漆（Pick up paint remover ）。

大食怪（The Tentacle）

讓賽德上三樓，他會遇見大食怪，把水果和果汁給他（Give bowl of wax fruit to Green Tentacle，fruit drink），如此大食怪就會讓你通過了。

無線電室（Radio Room）

換成伯納拿起錢幣（Pick up dime），然後到左邊爬上梯子，到大食怪的房間，在架子上拿唱片（Pick up record），然後走到右邊在大食怪的後面拿起黃色的鑰匙（Pick up yellow key），然後再去鋼琴室。

鋼琴室（Piano Room）

把錄音帶放進錄音機（Use cassette tape in cassetted recorder），再把唱片放到留聲機（Use record in Victrola），打開它們（Turn on Victrola，cassetted recorder），等到鋼鐵上的古董破掉，再把它們關上（Turn off Victrola，Cassetted recorder）拿起錄音帶（Pick up cassette tape）到客廳。

客廳（Sitting Room）

打開櫃子（open cabinet），把錄音帶放入唱機（Use cassette tape in cassette player），打開唱機（Turn on cassette player），然後吊燈將會破裂，拿起在地板上生銹的鑰匙（Pick up old rusty key），打開唱機上方的收音機（Open old fashion radio），拿起真空管（Pick up radio tube）。

健身房（Gymnasium）

讓賽德去健身房用健身器（Use Hunk O Matic machine），出去大門梯子的左邊，拿起草叢（Pick up bushes），就會現出鐵架，打開它（open grating），進入走到左邊開關處。

游泳池（Swim pool）

讓伯納去安娜的房間，讓她捉去地牢，用生銹的鑰匙打開地牢右邊的門，進入地下室，在總開關（fuse box）的旁邊有一把銀鑰匙，把它拿起來（Pick up silver key），到貯藏室用銀鑰匙打開另一扇門（Use silver key on

door)，走到泳池的梯子上，把玻璃瓶裝滿水(Use glass jar in pool)。

房子下方(Under house)

換成賽德打開開關(Turn on water valve)，泳池的水漸漸流出，所以無法冷卻核子反應爐，必須趕快換成伯納完成工作，否則房子將會爆炸。

游泳池(Swim pool)

換成伯納下去泳池底部拿起白鑰匙和收音機(Pick glowing key'radio)，爬上梯子，讓賽德把開關關上(Turn off watervalve)。

車庫(Garage)

讓賽德和伯納到車庫，賽德把車庫門打開(opengarage door)，伯納用黃鑰匙打開後車箱(Use yellow key in trunk)，拿工具(Pick up tools)。

地下室(Basement)

讓伯納到上二樓的樓梯旁，樓梯扶手上有個飾物(gargoyle)，推右邊的飾物(Push gargoyle)，到地下室的門就會打開，賽德就進入地下室到總開關的旁邊。

植物房(Plant Room)

伯納用油漆潑在油漆污點上(Use paint remover on paint blotch)，就會現出一道門，打開門，進入破損電線的房間(Broken Wires Room)，打開燈，再打開收音機(open radio)，就會出現電池(batteries)，把電池放進手電筒(Use batteries in flashlight)，走到電線(wires)的前面，打開手電筒(Turn on flashlight)，換成賽德把總開關關掉(Turn off circuit breker)，換成伯納用工具修理電線(Use tools on wires)，再換成賽德把總開關打開(Turn on circuit breaker)，否則大樓將會爆炸。

安娜的房間(Edna Room)

賽德和伯納到安娜房間外面的走道，伯納開門進入，趁安娜捉他去地牢時，賽德進入房間爬上右邊的梯子到安全室(Safe Room)，開燈(Turn on light)，把畫打開(Open painting)，就會出現保險箱(wall safe)。

植物房(Plant Room)

伯納用生銹的鑰匙開門(Use old rusty key on door)，然後到植物房，把裝水玻璃給植物(Give jar of waterto Man-Eating plant)和罐頭(Give can of pepsi to Man-Eating Plant)，爬上植物到望遠鏡室。

望遠鏡室(Telescope Room)

伯納把錢幣投入投幣口(Use dime in coin slot)，按右邊的按鈕(Push right button)。

愛德的房間(Ed Room)

戴夫和伯納到愛德門外的走道，伯納把生銹的鑰匙和白鑰匙給戴夫(Give old rusty key to Dave'glowing key)，戴夫開門進去，當愛德將戴夫捉去地牢時，伯納進去把存錢筒打破(Open piggy bank)，拿起錢幣(Pick up dime)，再回到望遠鏡室投入投幣口，按右邊按鈕轉向右邊，再使用望遠鏡(Use really powerful Telescope)，記下號碼。

安全室(Safe Room)

賽德用上面那個號碼打開保險箱(Use wallsafe)，拿信封(Pick up Sealed envelope)打開信封(Open sealed envelope)，就可拿到硬幣(guarter)，爬下梯子，安娜會把他捉去地牢，大衛用生銹的鑰匙打開右邊的門(Use old rusty key on door)，再用白鑰匙打開左邊門上的鎖(Use glowing key on top padlock' bottom padlock)，打開門(Open outer door)。

遊樂室(Arcade Room)

賽德在這玩隕石遊戲(meteror mess Game)，把硬幣投入投幣口(Use quarterin coin slot)，記下最高的分數。

愛德的房間(Ed Room)

賽德和伯納到愛德門外走道，賽德開門進去，當愛德捉他去地牢時，伯納進去把老鼠和卡片鑰匙拿起來(Pick up Hamster'card key)，再去無線電室。

無線電室(Radio Room)

換成戴夫，打開門(Use inner door)，號碼是賽德玩隕石遊戲所記下的分數，換成伯納把真空管放進卡槽(Use radio tube in tube socket)，看海報(Read poster)，記下號碼，打開無線電(Turn on radio)，使用無線電(Use radio)，號碼就是海報上的號碼，伯納去愛德的房間讓他捉去地牢，然後在地牢都不要做任何事，等個二、三分鐘警察就會到達，等他把紫色隕石(purple meteor)帶走。

實驗室(Secret Lab)

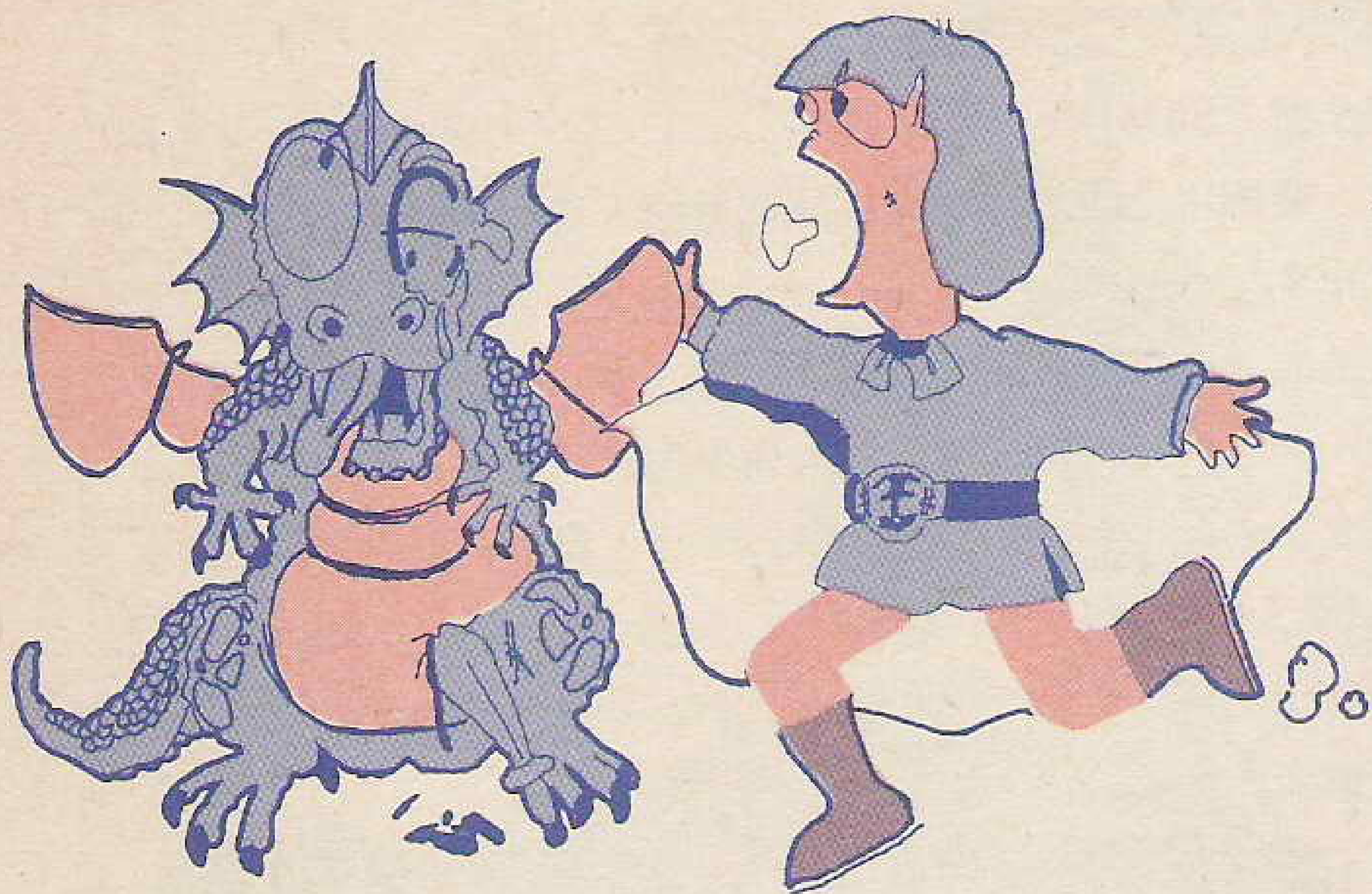
伯納把警察掉在地牢地板上的徽章拿起來(Pick up badge)，到實驗室把徽章給紫色怪物(Give badge to Purple Tentacle)，然後牠就會讓你通過，再打開右邊的門，進入，走到右邊的門，把卡片鑰匙放進門旁的插槽(Use keycard in key slot)，然後進入，，把開關關掉(Turn off switch)，就大功告成了。

有一些方法給各位作參考，有兩個方法可離開地牢，當兩個人都被關在地牢時，把一個人移動到右邊的門，另一個人到左邊窗戶下面，找出鬆動磚頭，再推磚頭(Push loose brick)，門就會打開，但只有很短的時間，所以必須趕快換成在門前那一個人，出去，另一個方法當然就是用鑰匙了。如果你重新再玩的話，那麼那些號碼將會改變，所以每一個步驟一定要執行。

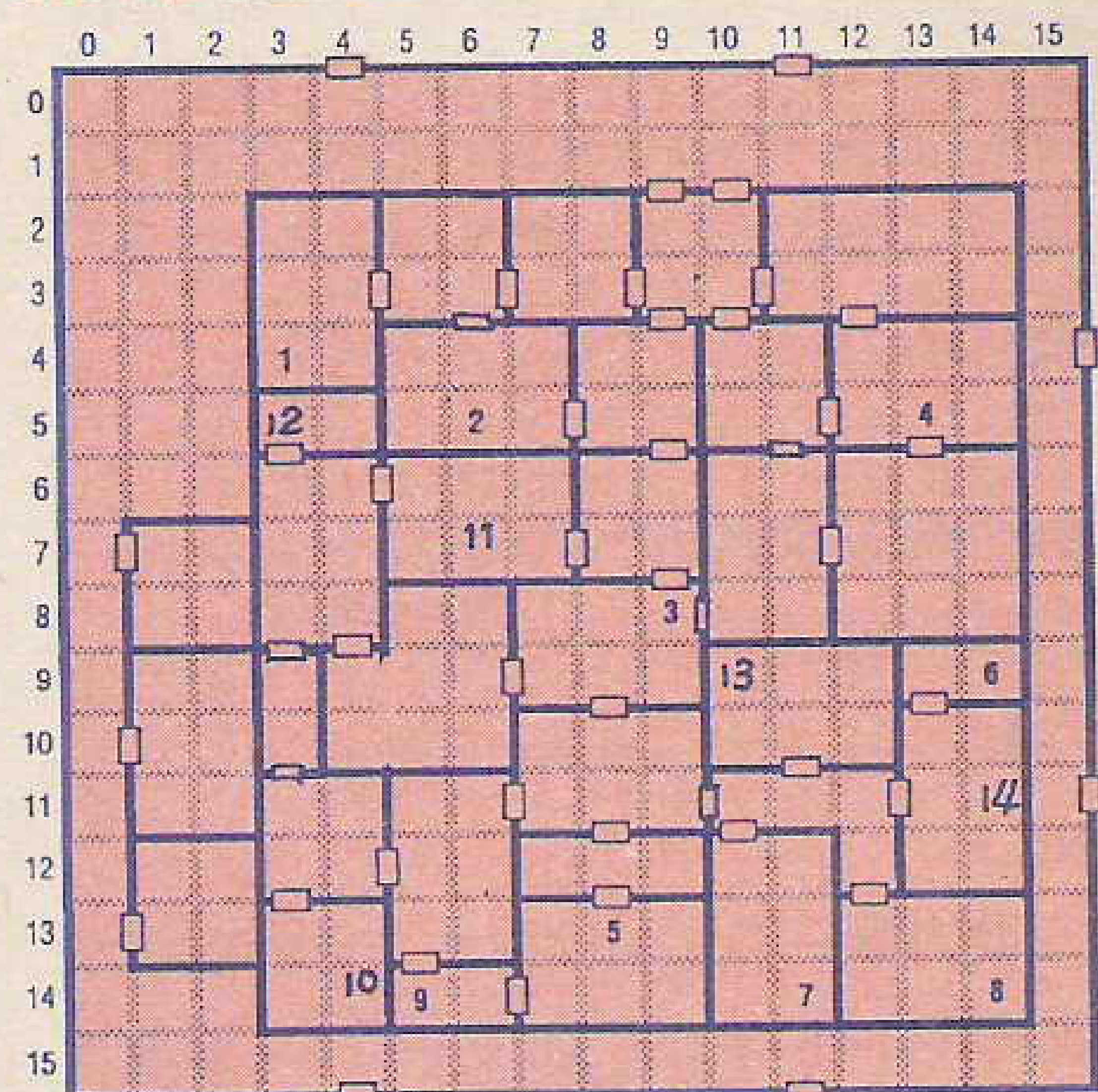
文轉39頁

光芒之池 最後決戰篇

大完結



Dr.Turtle/郭宗勳





柯威大樓

這是一座賊的大本營。一個"賊仔王"竊據了這個古老的柯威(Kovel)家族大樓。他是間諜及情報販子，你的任務就是去清理該座大樓及殺光這群偷兒。

整座大樓內危機重重，有許多陷阱及鎖，都是"賊仔王"的傑作。進入該區，最好開啟搜索Search模式，你隊伍中的賊就可大顯身手了。如果你不是接受任務而是閒逛來此的話，你會被這些賊猛烈地攻擊。

1.第一次伏擊處。
2.在這裡，你發現一組賊正在開門，趕快跟隨他們。
3.在這裡這組賊分成兩路，如果你跟蹤左邊的賊，則你會到達4的位置，如果你跟蹤直走的賊，你就會到達5的位置。
4.在此你遇到一個賊。
5.在這裡你會遇到一大群賊，包括"賊仔王"在內，這次的攻擊比第一次伏擊更難對付。
6.你會搜集到一些訊息。
7.你發現一些泰蘭特拉克斯派來的人鞭打一個老賊，以逼迫他們加入泰蘭特拉克斯的手下。
8.你在這裡找到賊掠奪來的財寶。
9.你會搜集到一些訊息。
10.木 箱 子
11. 4個棺材
12.線索報導 29
13.財　　寶
14. 3個盒子：有三個選擇 A：線索報導 21
B：財　　寶
C：財　　寶

威爾斯區·毒廟

一個half-orc的牧師，麥斯(Mace)引導一群信徒及一些奴隸在這個改造過的廟。麥斯就住在廟旁一個富裕的地區，麥斯知道這廟有著秘藏的寶藏，但是他和他的隨從始終沒找到它。麥斯得知你將潛入廟裡，而且知道你也來此找寶藏，他打算讓你尋到寶藏後再殺掉你，以便取得寶藏。

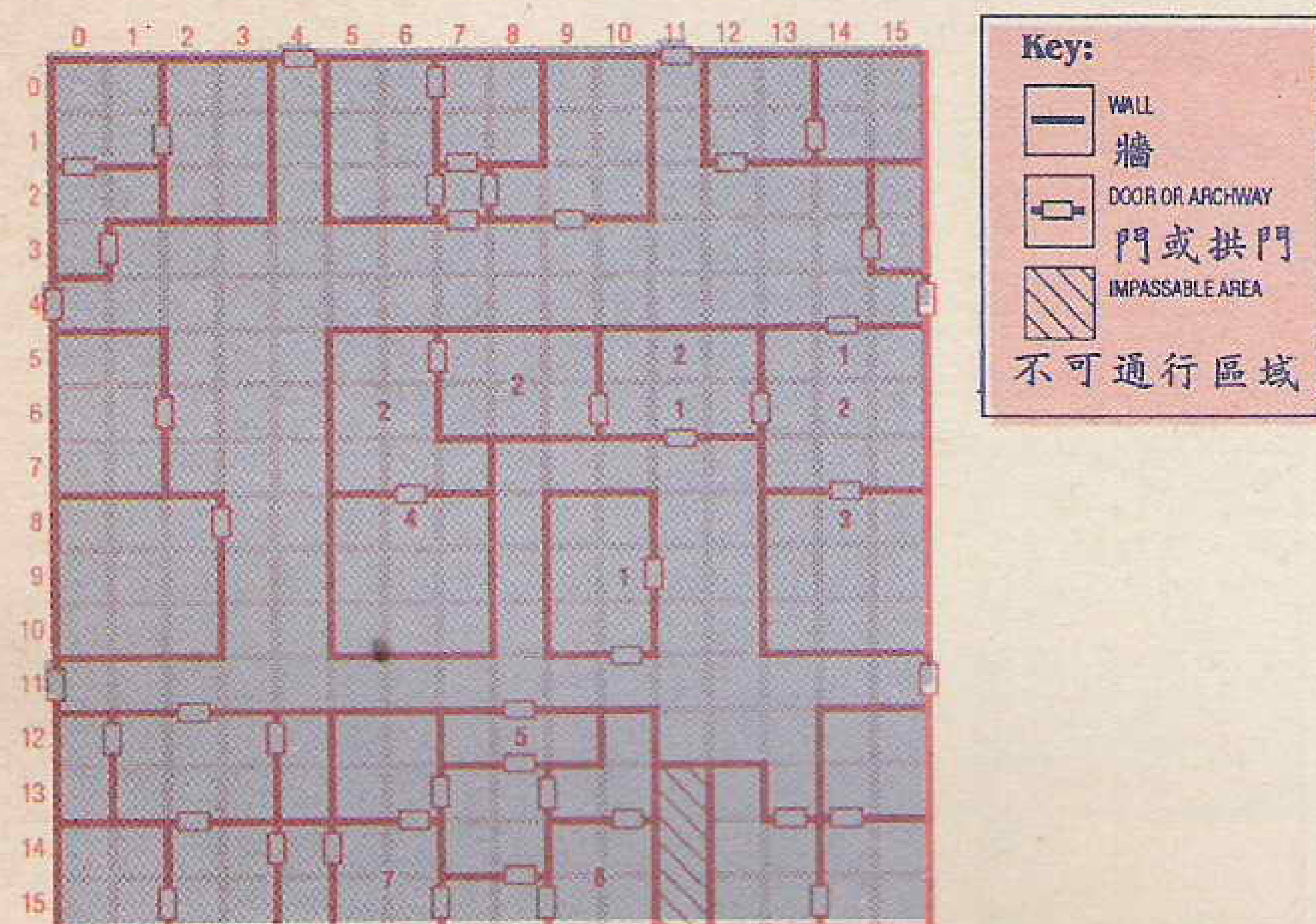
大主教巴西歐(Braccio)派一個第六級的牧師道頓(Dirtan)加入你的隊伍，幫助他收復毒廟，收復後，道頓就會留在該地重建毒廟。

1.隊伍一進入這個地點，衛兵就開始攻擊。
2.打敗衛兵後，搜索房間，可得到麥斯掠奪來的財寶。
3.Goblin奴隸：這些無助的奴隸是麥斯抓來的，如果你釋放他們，他們會回報你一個重要的線索。
4.大樓的衛兵：有一大群在此，但是沒有特殊的寶物。
5.一群Orc衛兵的營地。
6.Orc的臥室：除了骯髒以外，沒有其他貴重物品。不要搜索那張床，否則床的主人會回來攻擊你。
7.Orc的監獄：這裡有個假情報。
8.廟的入口：一隻盲的Orc站在入口前方，他可以感受到你是否有皮製的聖符(leather holy symbol)如果你有，他會放你過去，否則他會叫衛兵攻擊你。你可以在威爾希大樓(Weathy Mansion)的幾場戰鬥中得到皮製的聖符。如果你在找到三件寶物之前，或是擊毀祭壇之前離去，在此地你會受到攻擊。

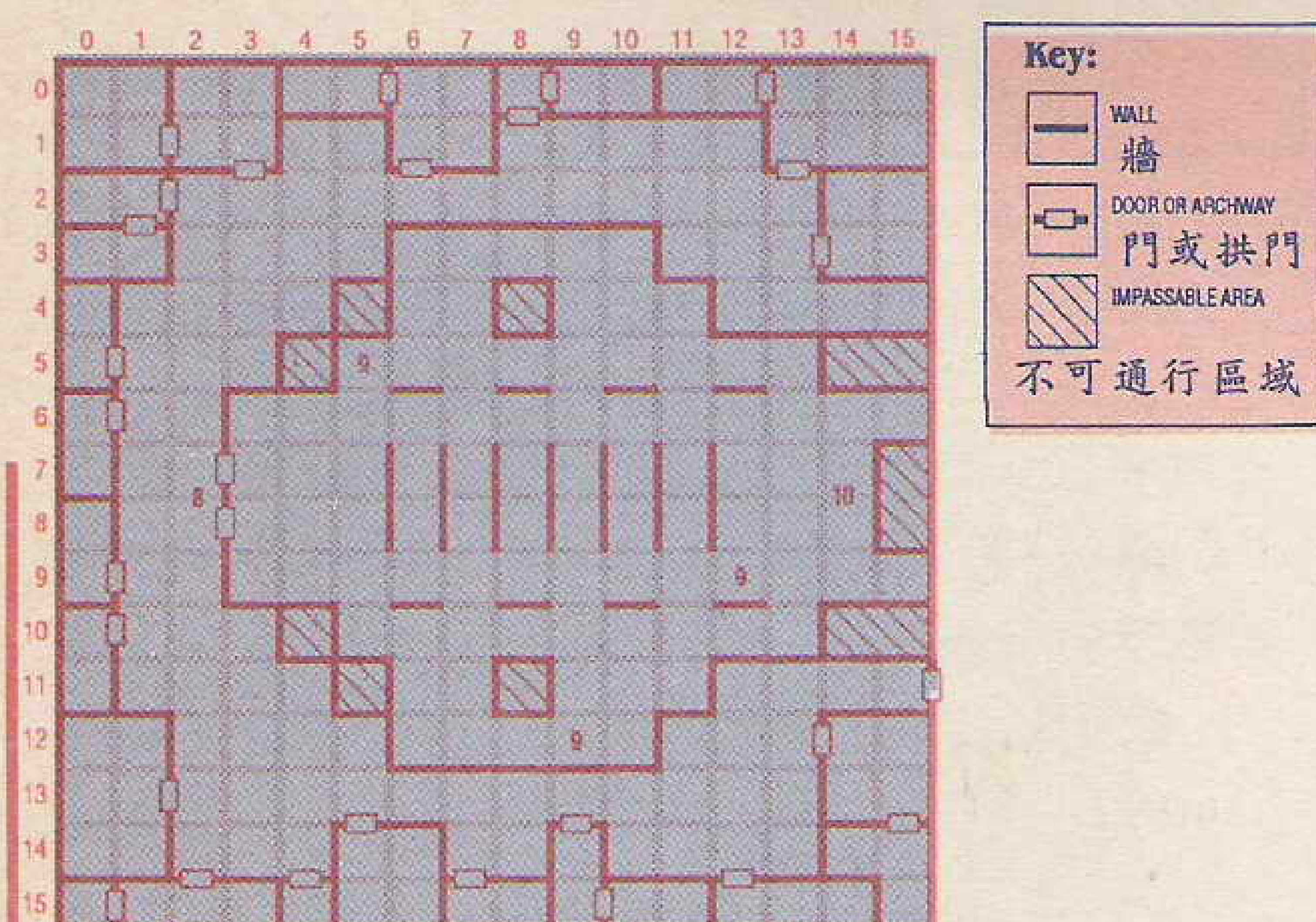
9.祭壇：這個毒廟的假祭壇，如果你詆毀它，麥斯和他的部下，會凶猛的攻擊你。

休息處：兩個地區都清理完畢後。道頓就會離開隊伍留在此地，而你也就可以在此任意休息了。

WEALTHY AREA:



TEMPLE OF BANE:



海盜基地

畢汶（Bivant）家族的年輕繼承者被一群海盜綁架了。市議會不願付贖金，於是，雇用你去救這個孩子。海盜基地在座標（12，31），一旦你到了基地，就必須趕快找尋孩子的囚禁處並且儘快離開。

戰略：將位置7的野獸柵欄打開，讓牠們衝出來造成混亂，趁亂軍之中救出那人質，並儘速朝出口處奔去，越晚所遭遇的海盜就越多。

1.這是唯一的出口，通常都有衛兵在此，但是如果你放出野獸，或許可擾亂衛兵的注意力。

2.商旅紮營區：你可在此區域休息。

3.海盜隊長的衛兵：守衛著隊長的營房。

4.海盜隊長在此：他的武器及護甲都是一流的，打勝了再取他的武器及護甲，你的戰士的 AC 值可達－7，武器是 Long Sword＋4，對以後的戰鬥非常有用，可派法師施展催眠術或牧師的定人術對付他。當然，他不是省油的燈，甚至他所穿的護甲比泰蘭特拉克斯還要好。是目前最強悍的對手。

6.衛兵瞭望台：如果你試著進去，將會引發戰鬥。

7.獸群柵欄區：放開柵欄，引起混亂，對你是有幫助的。

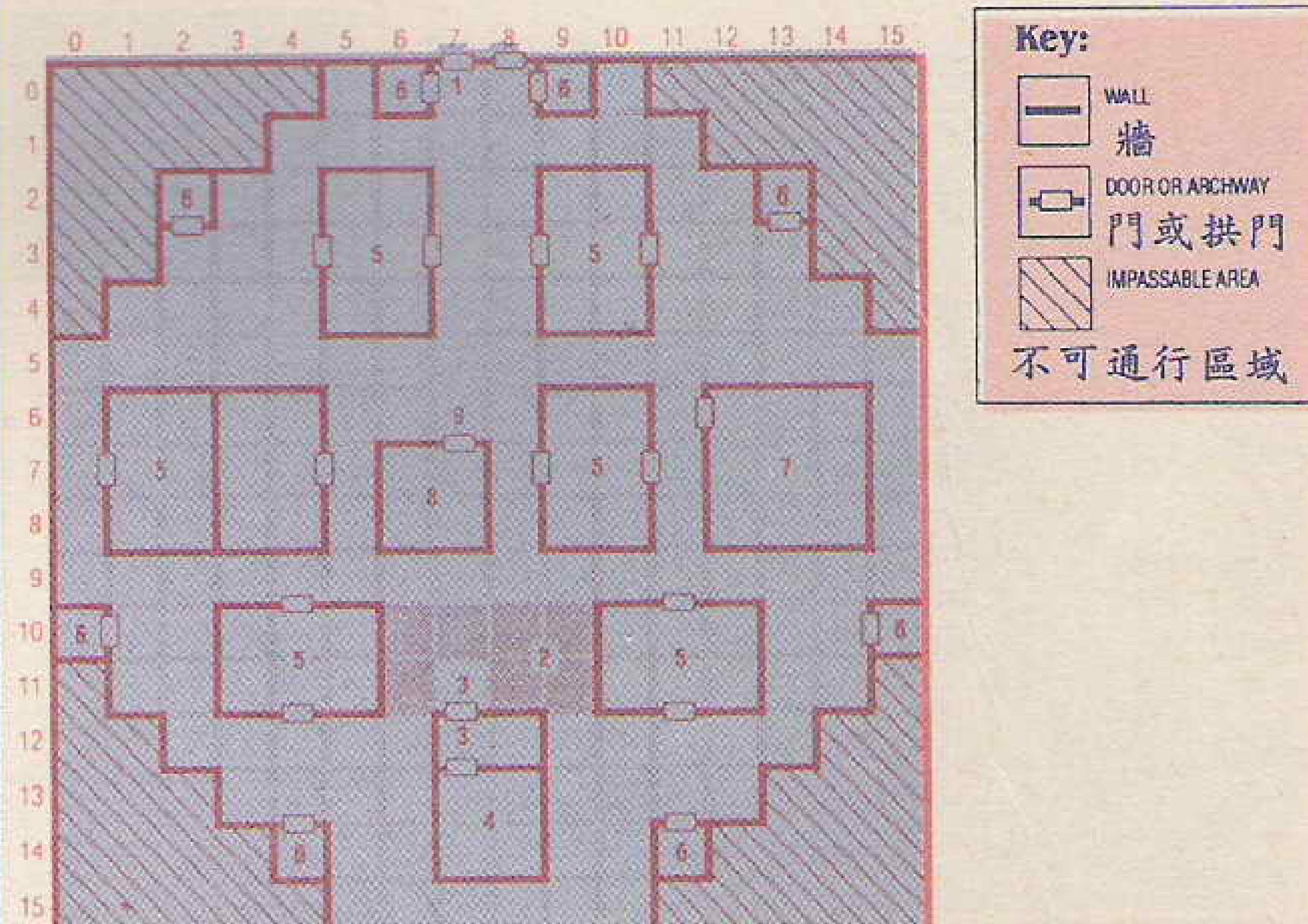
8.人質囚禁處：孩子在此，但被看管著。

9.人質的守衛衛兵：你所引起的混亂或許可以引開衛兵。

註：在這區域中會遇到一個奸商，會賣你通行證，可以直接見海盜隊長。

結語：救出小孩逃出海盜基地，將小孩還給其父母，就可接受獎賞。

BUCCANEERS BASE:



漢提耳城堡

漢提耳（Zhen Til）城堡是菲蘭城西方一個主要大城（座標3，32）。如衆所知，堡主對於菲蘭城這個遠古以來的對手漸漸茁壯強大感到不安。但是市議會的卡德納（Cadorna）建議與 Zhen Til 訂下和約，如此菲蘭城才可盡全力重建及對抗泰蘭特拉克斯。

於是你受委託帶著以法術封住的和約到漢提耳的前哨，尋求和平。

其實卡德納真正目的的是要鞏固他自己的權力地位，他怕你在菲蘭城會看透他的居心，所以委託給你這個死亡任務。因為他也了解堡內的人是不易對付的，如此他可藉著堡內的武士刺殺你了解他們真正的實力。

卡德納在和約的最後一頁載明，與漢提耳共享和平的

條件是將使者的項上人頭送回菲蘭城。指揮官一開始當然還不曉得卡德納的陰謀，所以對待你有如高貴的使者一般，但是當他讀完所有的和約內容，他們的態度就變了。所以你在這個被出賣的任務中必須小心謹慎，察顏觀色，了解狀況，並伺機逃離漢提耳。注意：在晚宴後的談話中，試著多探出對方的意圖及消息。晚宴談話結束後被送入賓館，一旦漢提耳的人開始攻擊，你就要儘快逃出此地，愈晚則攻擊的人愈多，而且是一波接一波地來。

1.前門：有衛兵守著。

2.衛兵瞭望台：到處都是衛兵。

3.指揮官所在地。

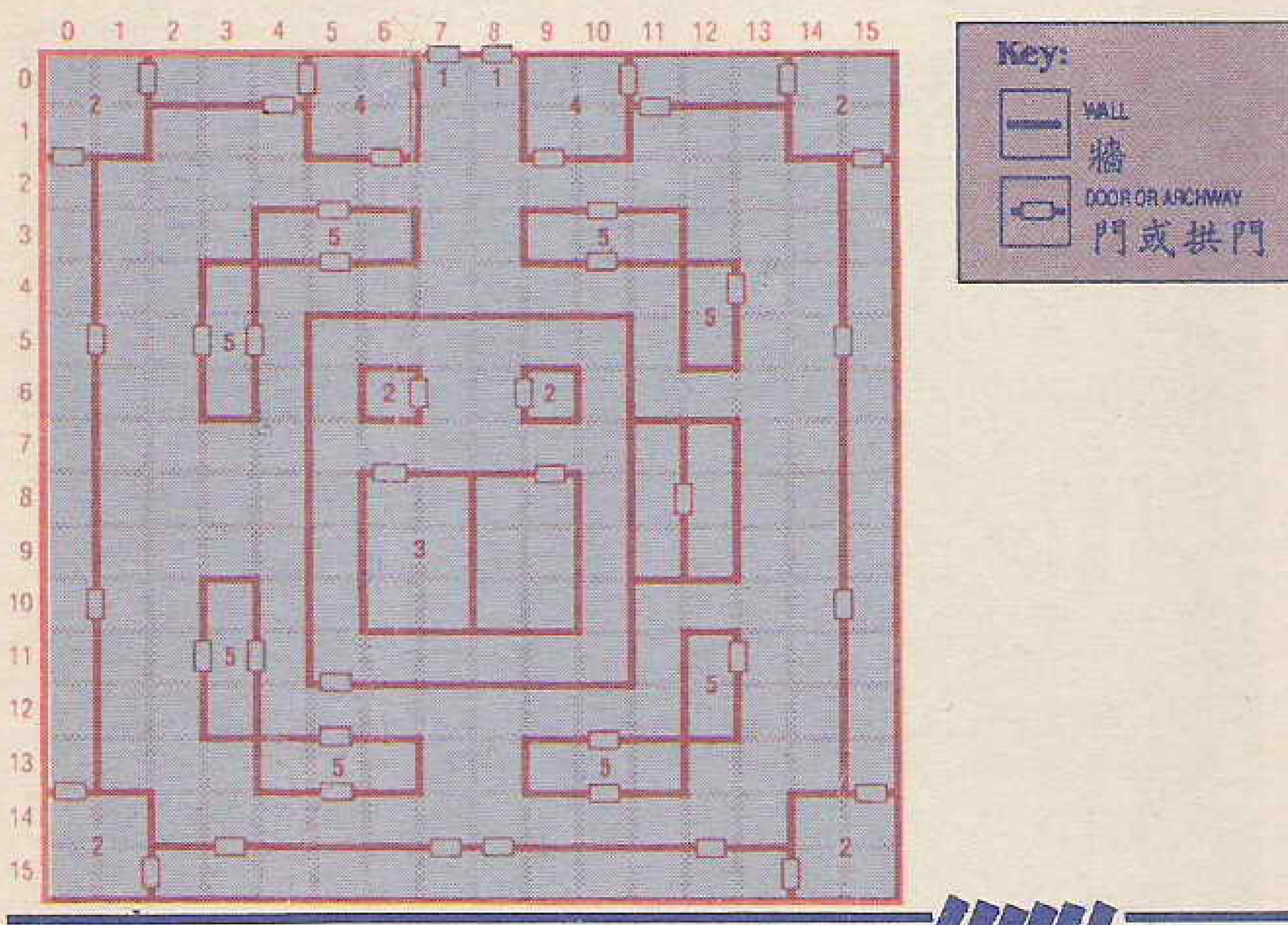
4.你下榻的賓館：晚餐前後你所在之地。

5.衛兵的營房：如果你試著進入會遭遇大群衛兵。

休息處及結語：你下榻的賓館可供休息。

逃出漢提耳城堡後回到菲蘭城，得知卡德納已逃跑了。

Outpost of Zhentil Keep:



巫師島

菲蘭城建於史塔傑諾（Stojanow）河流入月之海（Moonsea）的會口處。史塔傑諾流域一直是菲蘭城水及食物的來源，最近幾年，河水變得有毒了，幾乎是一條死河。市議會發覺事態嚴重，委託你溯河而上找到污染的源頭，這條河的重要性，實不亞於菲蘭城本身。

其實這是瘋巫師亞拉斯（Yarash）的傑作。他將流域內的蜥蜴人改變成屬於自己可以控制的品種，然後利用牠們來對抗月之海周圍的各種勢力。

這是一個比較複雜，困難度高的任務。巫師島位於座標（19,16），是一個三層的金字塔，由於位於小湖中，你可以在（19,14）乘坐小船，進入島內。

傳送點：島內共有三組傳送點（A,B,C）。A組傳送點是亞拉斯專用，可到他的實驗室。B組傳送點是將闖入者引入迷宮內，找不到出路。C組傳送點是到他的寶藏室及回到底層出島用。

A組傳送點比較特別，因為它可傳送不同的兩個定點，這與該傳送點是“正轉”或“反轉”有關。一開始，所有的A點都設為正轉，在傳送點旁都有一堆石頭，只要將石頭投入傳送點，就會反轉。

B組傳送點將闖入迷宮中，迷宮內的怪物雖然不多，但是個個難纏。

C組傳送點主要是出島用的。

傳送點及位置：

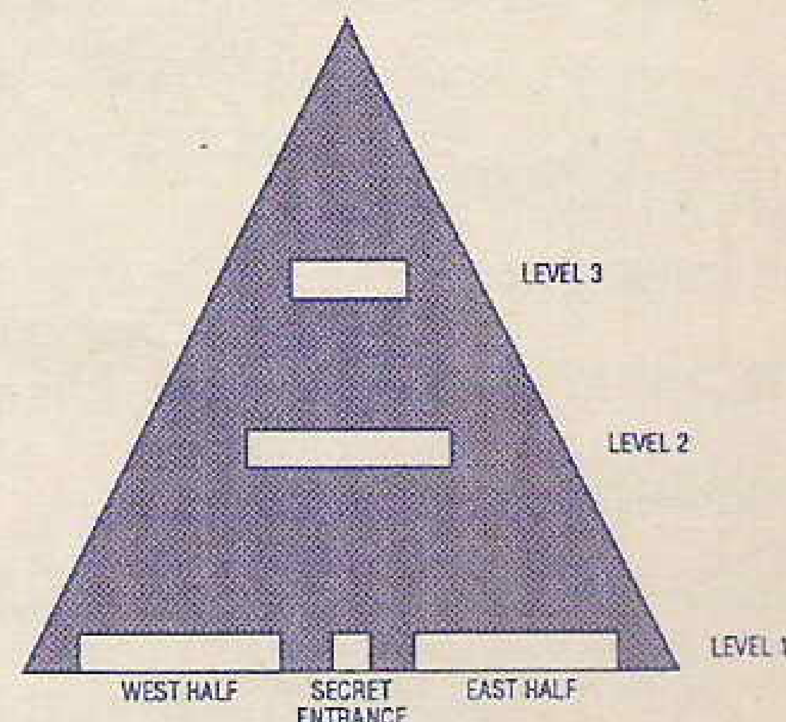
起　點	轉　向	終　點	起　點	轉　向	終　點
AO	正轉	A1^{+}	BO	直接	B1
	反轉	B1	B2	直接	B1
A2	正轉	A3^{+}	B4	直接	B5
	反轉	A3^{-}	B6	直接	B7
A4	正轉	A5^{+}	CO	直接	A3^{-}
	反轉	A5^{-}			
A6	正轉	A7^{+}			
	反轉	A7^{-}			

在第一層迷宮內的怪物，都是不小心被傳入迷宮內的，因為找不到出路，而且食物已用完，所以顯得十分飢餓，一旦他們看見你，有的怪物會對你笑，因為他有食物送上門來了。有的怪物只會舔舔嘴巴根本不理會你的談判（Parlay），所以你若不慎進入迷宮，二話不說，就可選擇戰鬥（Combat）了。

西邊的迷宮遇到的怪物有：Stirges, driders, minotaurs（牛魔王），elfmagic users, Kobolds, fighters。

東邊的迷宮遇到的怪物有：fighters, displacer beasts, dwarves, lizardmen, driders, thieves。

Sorcerer's Island Maps:



第一層：

1.發現具屍體，身上有張地圖，就是線索報導 26。但是

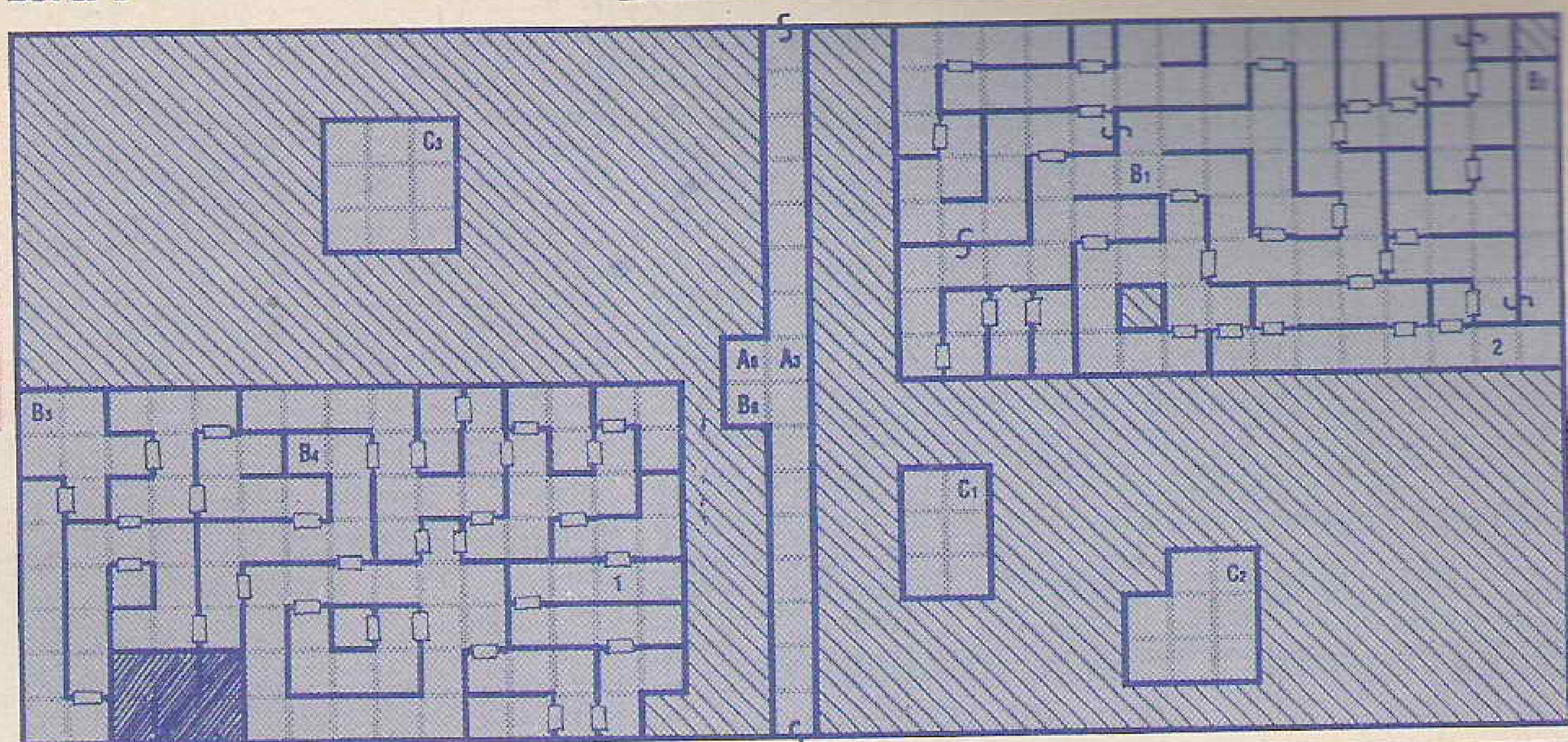
由於有傳送點之故，所以不是很正確。

2.遇到一個有點瘋的牧師，如果選擇談判，再選Nice友好的，總共4次，他就會指示出口的位置。

4.亞拉斯的辦公室：一進來那裡的亞拉斯巫師及他的變體蜥蜴人會攻擊你，打敗之後，搜索一番，再從00處出巫師島。

Level 1



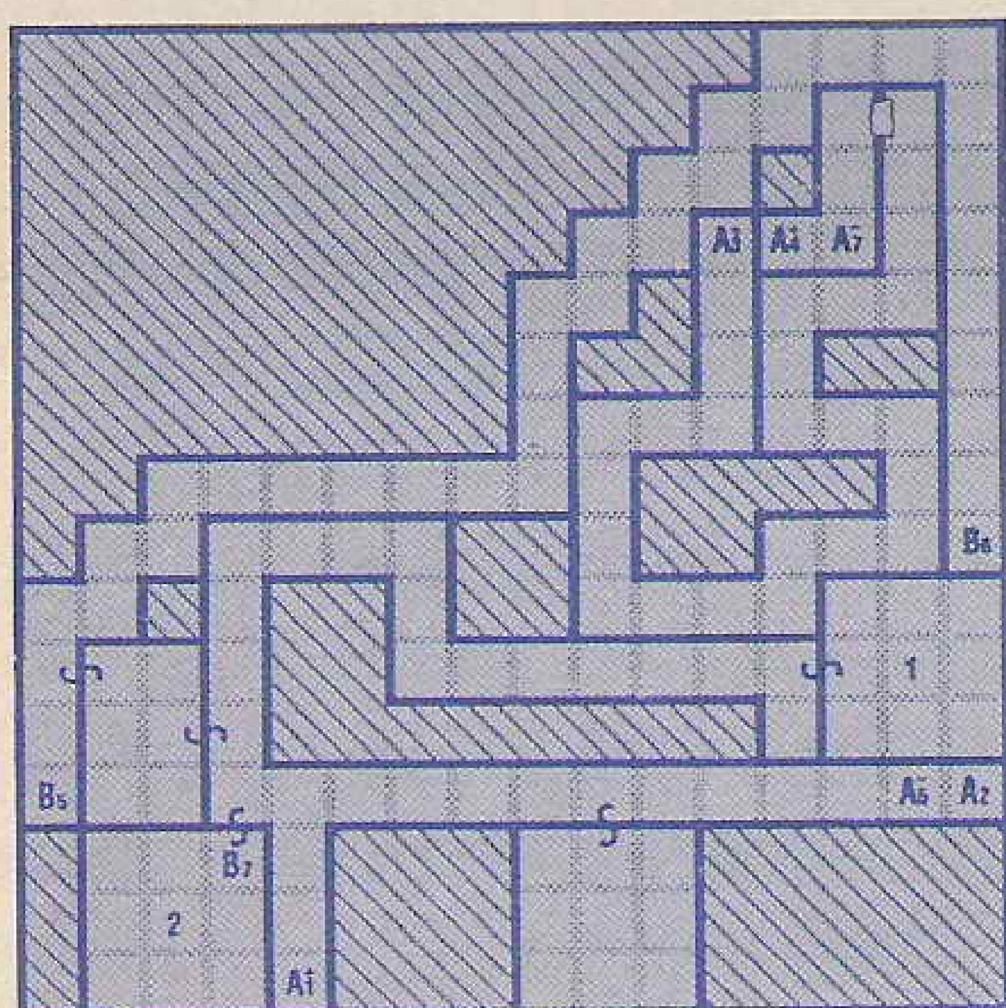


第二層：

1.憤怒的變體蜥蜴人在此攻擊你。

2.遇到一些蜥蜴人，選擇接近（Approach），談判，再選Nice，他們就不會攻擊你。

Level 2



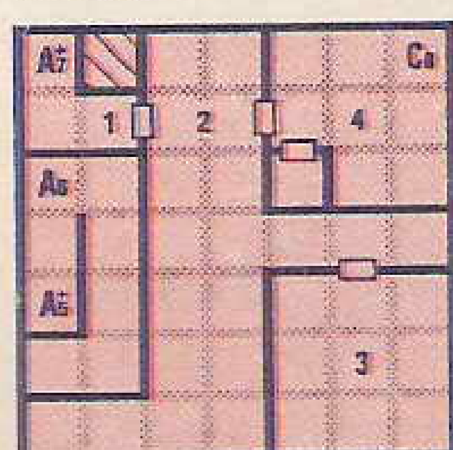
第三層：

1.有密語寫在門上，經翻譯為NOKNOK。說出這個密語，然後開門進去，否則一隻瘋狂大變體蜥蜴人會攻擊你。

2.這個房間有部機器，將毒素灌入河中，改變了河原來的面貌，也是亞拉斯的變體蜥蜴賴以為生的東西。將這部機器破壞一次即可，然後逃到另一間房間內，直到機器爆炸。如果你不止破壞一次，那麽你將在爆炸中遭受傷害。

3.這裡有一些被俘虜的蜥蜴人，選擇Parlay再選Nice，他們就會告訴你一個重要的字SAVIOR，將來會用得到。如果你選擇其他，則他們會用毒素攻擊你。

Level 3



休息處及結語：

當你破壞的機器打敗了亞拉斯，毒素就不會再流入河中，史塔傑諾河流域又恢復昔日的顏色，大功便告成了。

在迷宮中，打敗了所有隨機出現的怪物後便可休息，第二層及第三層也可休息。

瓦海登墳場

瓦海登墳場（Valhingen）是個很邪惡的地方，到處可見不死的怪物，而且有愈來愈多的傾向，而泰蘭特拉克斯幾乎是放棄這個地方了，因為怕派來的邪惡牧師控制此地後，據地為王，反而影響大局。

相反的市議會對瓦海登墳場愈來愈關注，因為日益增多的不死怪物（包括僵屍（Zombie）及長髮妖（Wight））不止是在鄰近地區搔擾，進而愈接近菲蘭城了。以往，市議會也曾派一些二流的隊伍前去掃蕩，但都不曾回來過，你可等到市議會送給你一把雙劍two-hand sword＋1＋t3vs，Undead，及一些牧師用的復活卷軸restorat ion scrolls再前去斬妖除魔。

不死的怪物在墓地有特定的出現區域，骷髏人在入口處附近遊蕩，僵屍在11的附近最多，長髮妖在18的附近。這三種不死怪物要屬長髮妖最難對付再來才是僵屍，然後才是骷髏人。尤其你在打長髮妖時會覺得聽聲音是有打到

，但卻沒有傷害到他。

瓦海登墳場的三種怪物都是塔內的幽靈所製造，消滅這三種不死怪物及其“造物者”，愈快愈好，不然又會有一群群不死怪物重生。

這三種不死怪的“造物者”是被大魔王一吸血鬼（Vampire）所控制。如電影劇情一般，先找到吸血鬼，除掉他後，把他的棺木徹底毀壞，便大功告成，吸血鬼有一把最好的長劍Long sword＋5，有了這把屠龍劍便可去找泰蘭特拉克斯決一死戰。

還記得在銀龍穴，那隻龍提示你在Kobold的洞穴找到的efreeti瓶嗎？利用他來對付吸血鬼！

1.骷髏人突然出現攻擊你。

2.骷髏衛兵守衛著這個陵墓。

3.一個大骷髏人及一群骷髏人守衛陵墓，戰勝以後可找到寶藏。

4.僵屍守衛著這座塔。

5.僵屍的“造物者”在此。

6.骷髏人守衛著這座塔。

7.房間內充滿著毒氣，進去之前先施展降毒術，避免毒氣的傷害。

8.骷髏人的“造物者”在此。

9.僵屍在這附近遊蕩。

10.一個ju-ju僵屍及一群僵屍守衛著陸墓。

11.木乃伊住在這個地穴，會施用麻痺術（Paralyze），是個很危險的對手，進入之前先施展一些保護性質的法術。

12.長髮妖守衛這座塔。

13.長髮妖的“造物者”在此。

14.長髮妖守衛著陵墓。

15.一隻長髮妖守衛著陵墓。

16.幽靈守衛著地穴。

17.一個勇敢的武士及其寶藏埋在這裡。

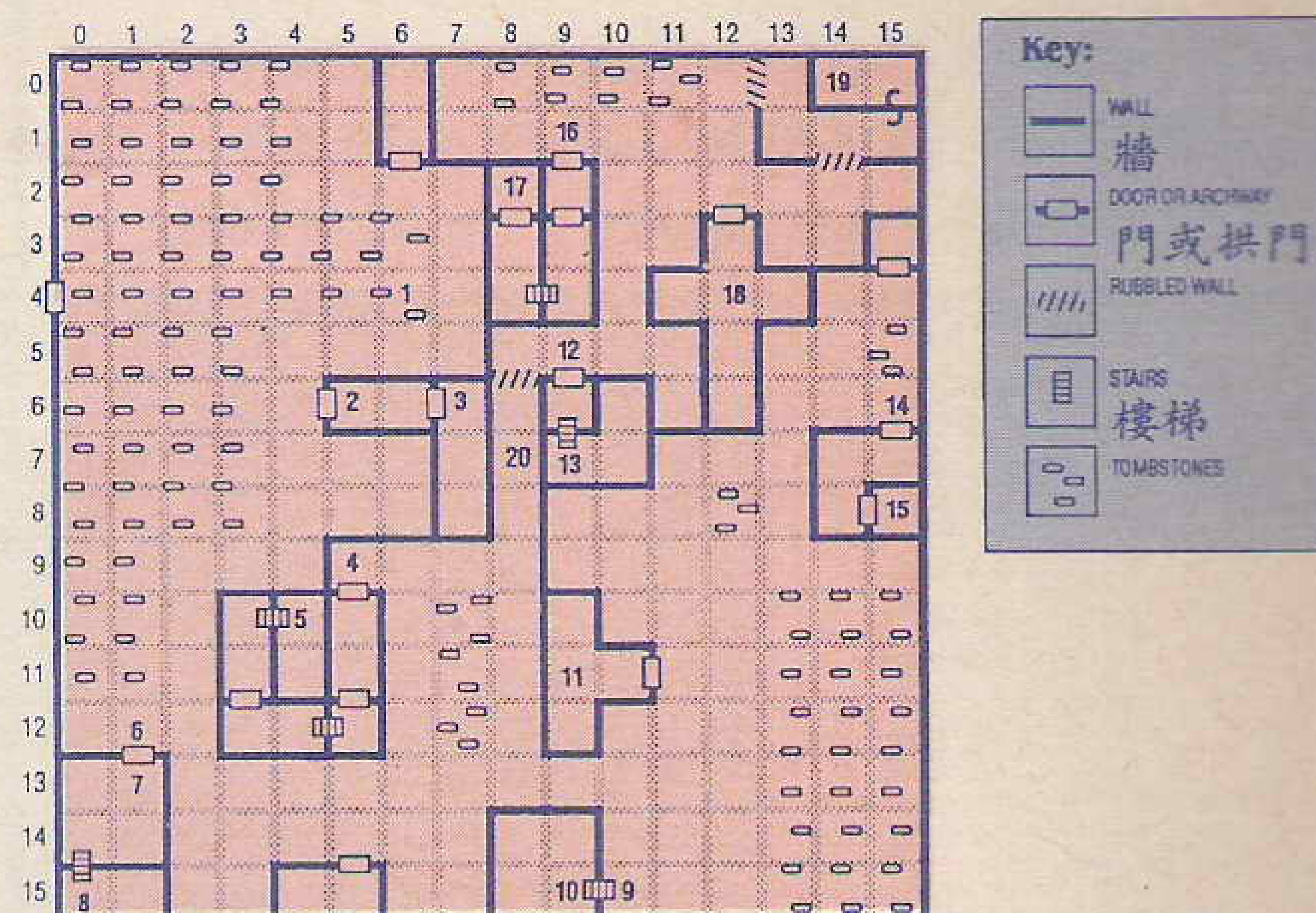
18.吸血鬼的棺木。

19.吸血鬼在此。

20.一個邪惡的法師願意幫助你攻擊吸血鬼。如果你讓他加入隊伍他會倒向吸血鬼來攻擊你。

結語：

必須殺死吸血鬼兩次（一次在19處一次在18處）才算完成任務，帶著Long sword＋5驕傲地走回市議會領賞。



史塔傑諾城門

史塔傑諾城門（Stojanow Gate）是進入瓦傑諾（Valjevo）城堡的唯一通道。是由一群Bugbear所防守著。直接攻擊是很危險的。以計謀取勝會此較容易一些。一旦你攻下史塔傑諾城門，則菲蘭城的衛兵就會立刻接管它。也就是說，你是該任務的先頭部隊。

一旦你接近城牆，牆上的衛兵立刻發現你，告訴你必須遠離，如果你第二次接近城牆，衛兵會派Bugbear追逐你，若是你不反抗的話，只會遭受輕微的傷害，然後送回原來的地方。一旦你攻擊裡面的怪物，立刻會響起警報聲，憤怒的巡邏隊會群集起來攻擊你。

1.馬車商人：在白天，你會遇到一個有馬車的商人，他會將馬車賣給你，如此你就可以用來偽裝，騙過Bugbear突襲塔內的衛兵。

2.Bugbear巡邏區：如果你的偽裝沒被看穿，你就可以進入大門。如果你沒偽裝，勇敢的闖入，或是你的偽裝被識破，你就會遭受攻擊。

3.大門入口處：如果Bugbear不讓你進去，你就必須使用很大的力氣或是施展敲擊術knock spell去開門，因為大門被一些巨大的樑閂著。如果你試著破門而入，則牆上的衛兵會用大石頭丟你。

4.第二道城門：跟上面的情況一樣。如果你是偽裝而通過大門，而且攻擊塔上的衛兵，在回程時將受到Bugbear攻擊。

5.ettin衛兵：如果你是硬衝進來的，此處會有ettin衛兵攻擊你。

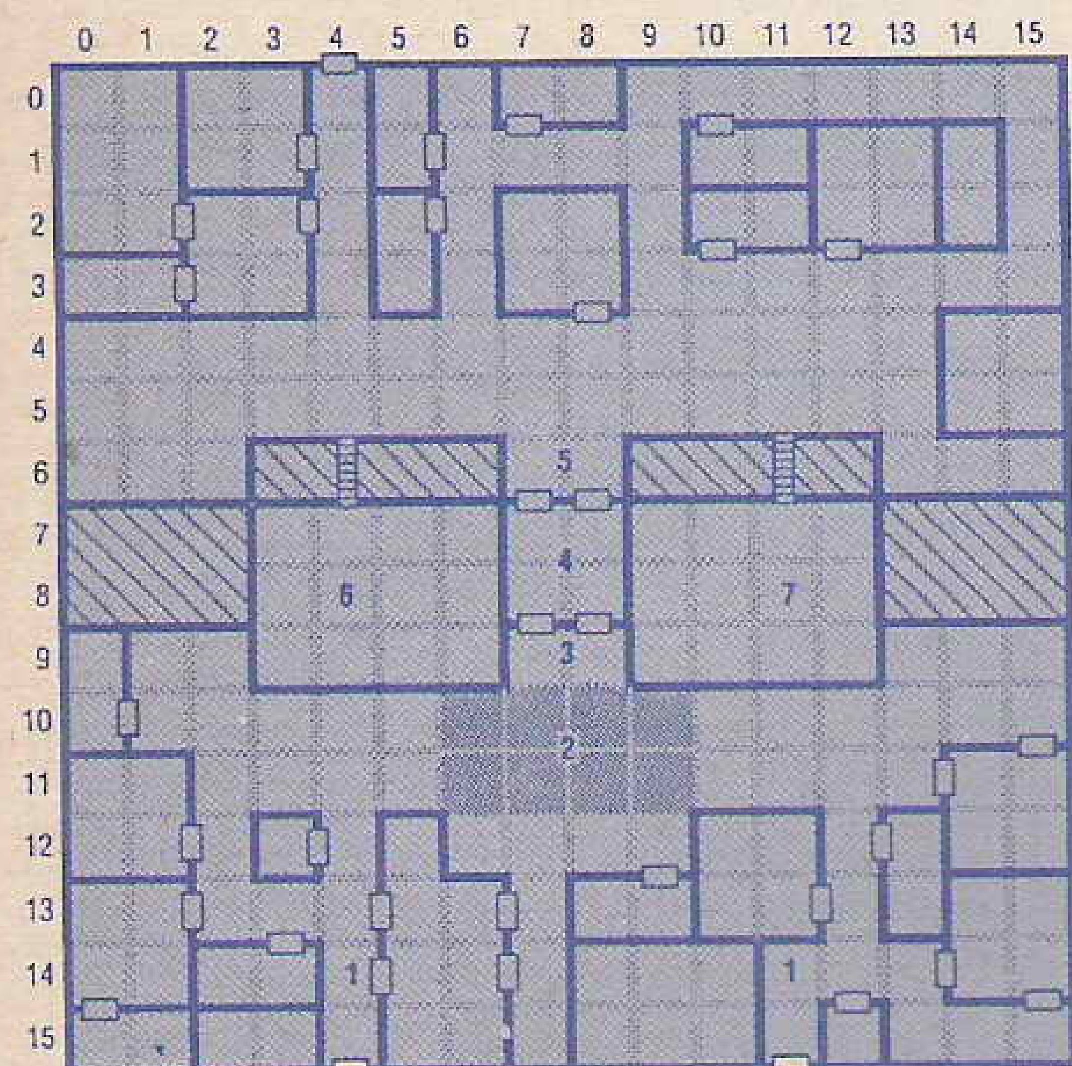
6.西塔：如果你是偽裝進來的，你可突襲塔內的衛兵。如果塔內的衛兵將警報器拉起，在離去時會遇到另一塔的衛兵攻擊你。

7.東塔：同上。

休息處：

在不靠城牆的區域或在位置2的地方可以休息，當然攻下城後也可休息。記得回去領賞，記住所有的法術，休息充足以便攻擊最後的目標瓦傑諾城堡。

STOJANOW GATE:





瓦傑諾城堡

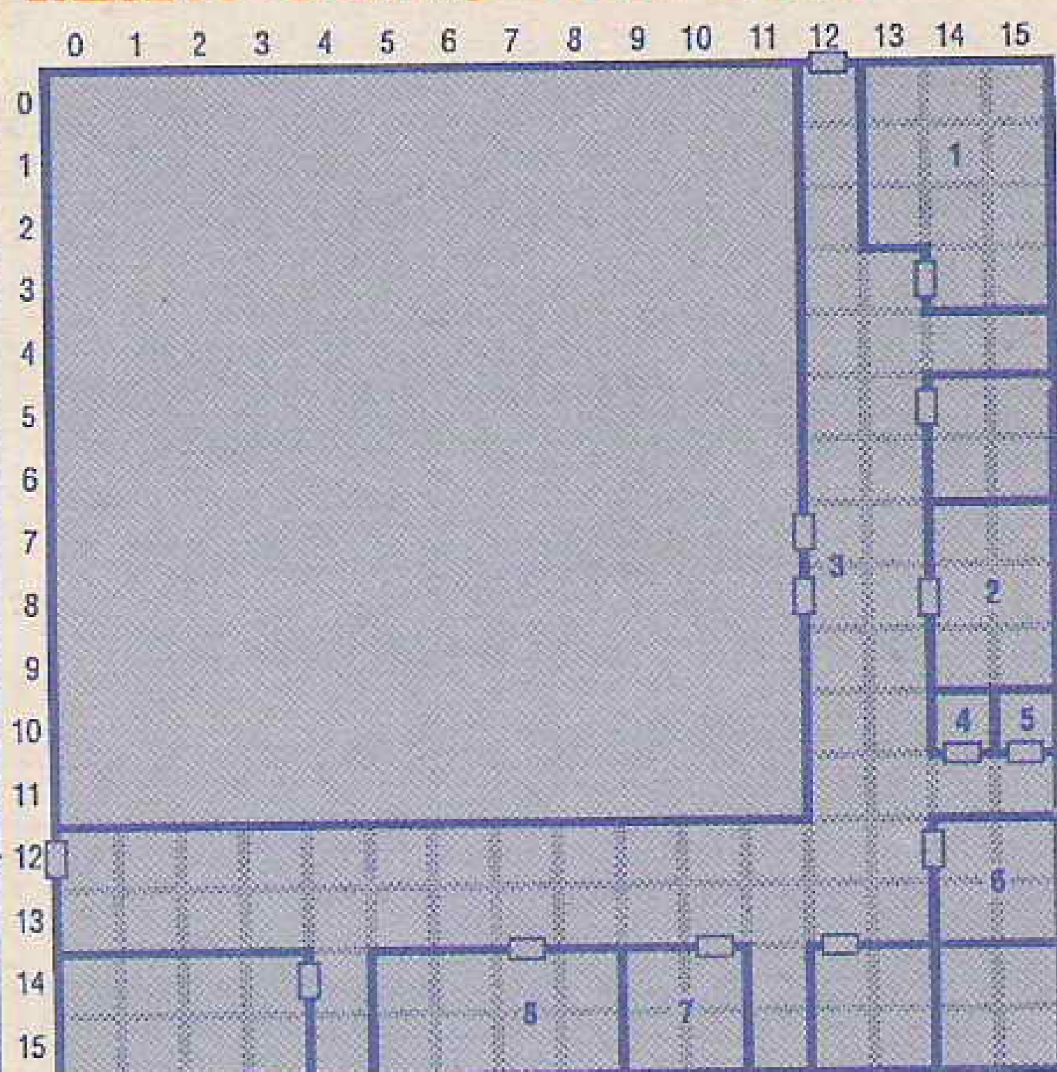
Tyranthraxus泰蘭特拉克斯在瓦傑諾城堡中央的塔內，四週佈滿他的嘍嘍及支持者。有兩個大門可以進入城堡的中央，一個在東南方，一個在西北方。城堡中央是一個大迷宮，裡面有許多傳送點，如果你不慎觸動了警報，將會遭遇很多群大毒蛇的攻擊。迷宮的佈置有對稱性、西北與東南相對稱，西南與東北對稱。

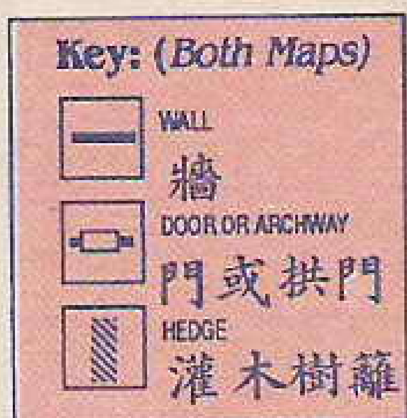
在迷宮外圍地區，任何一場戰鬥都有可能引起警報，警報會持續1小時，你可躲進附近建築物，直到警報消失。如果你懶得戰鬥，可選擇談判，選擇謙恭（Meek）或辱罵的（Abusive），讓對方以為你代表泰蘭特拉克斯。如果警報沒有響起，你可以在城堡內任意休息。

東南區

1. 蛇屋：一大族群的蛇爬過牆進入屋裡。
2. 營房：晚上這裡是空房。白天你將驚擾到沈睡中的巨人。
3. 大門：進入門內的密語是RHODIA，如果你曾經營救過卡德納，他將會告訴你這個密語。如果你沒有密語，就必須用很大的力量或是敲擊術（knock Spell）。
4. 密室：背叛者卡德納到瓦傑諾城堡，泰蘭特拉克斯的衛兵會安置他在這裡。如果你釋放他，他會加入你的行列並告訴你密語，如果你不理他，他將拉起警報以討好泰蘭特拉克斯。
5. 井：井底有寶藏。
6. 衛兵休息站：任何在休息站外的人都會被攻擊。
7. 老舊建築物：天花板隨時都會掉下來。

VALJEVO CASTLE, SOUTH EAST:



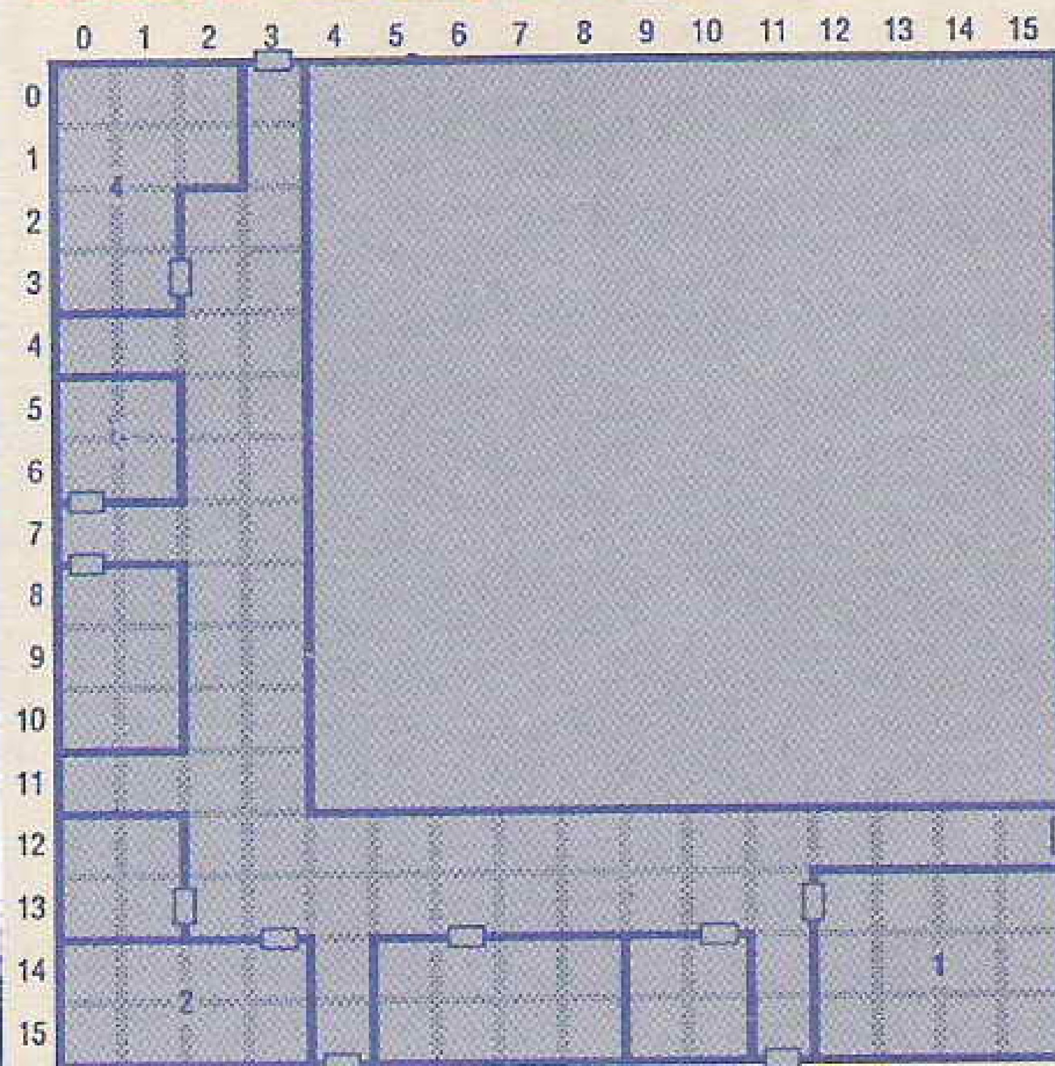


西南區

最簡單的辦法就是跑到洗衣室內化妝，如此遇到巡邏的衛兵就不會引起警報。

1. 洗衣室：與洗衣室內的女工談判，選擇Nice，她們便會幫你化妝。化妝也有可能被識破，如果你與衛兵打起來 或是鬼鬼祟祟的，就會被識破。
2. 打鐵店：晚上你可在此偷到一些基本裝備，白天你可遇到老闆及其助手。
3. 吸煙室：你可躲在這裡休息。
4. 一個邪惡的祭壇：如果你的屬性不是邪惡的（evil），而接受祝福，你將被詛咒。如果你不接受祝福而離去，你會被攻擊，戰勝之後，搜尋祭壇可得一些（錢幣）Coin和兩把劍。如果你帶走錢幣，將會被詛咒，或是你帶走了劍，你將被認為褻瀆了祭壇。

VALJEVO CASTLE, SOUTH WEST:





西北區

1. 營房：晚上這裡是空房。白天你將驚擾到沈睡中的巨人
2. 營房：白天你將遭遇沈睡中的巨人。如果巨人不在裡面

他們將會放一桶沙在門外。

3. 大門：密語是RHODIA，如果救過卡德納，他將會告訴你密語，或者你也可以與守門的衛兵戰鬥。如果沒有密語，那就要靠很大的力量或是敲擊術。

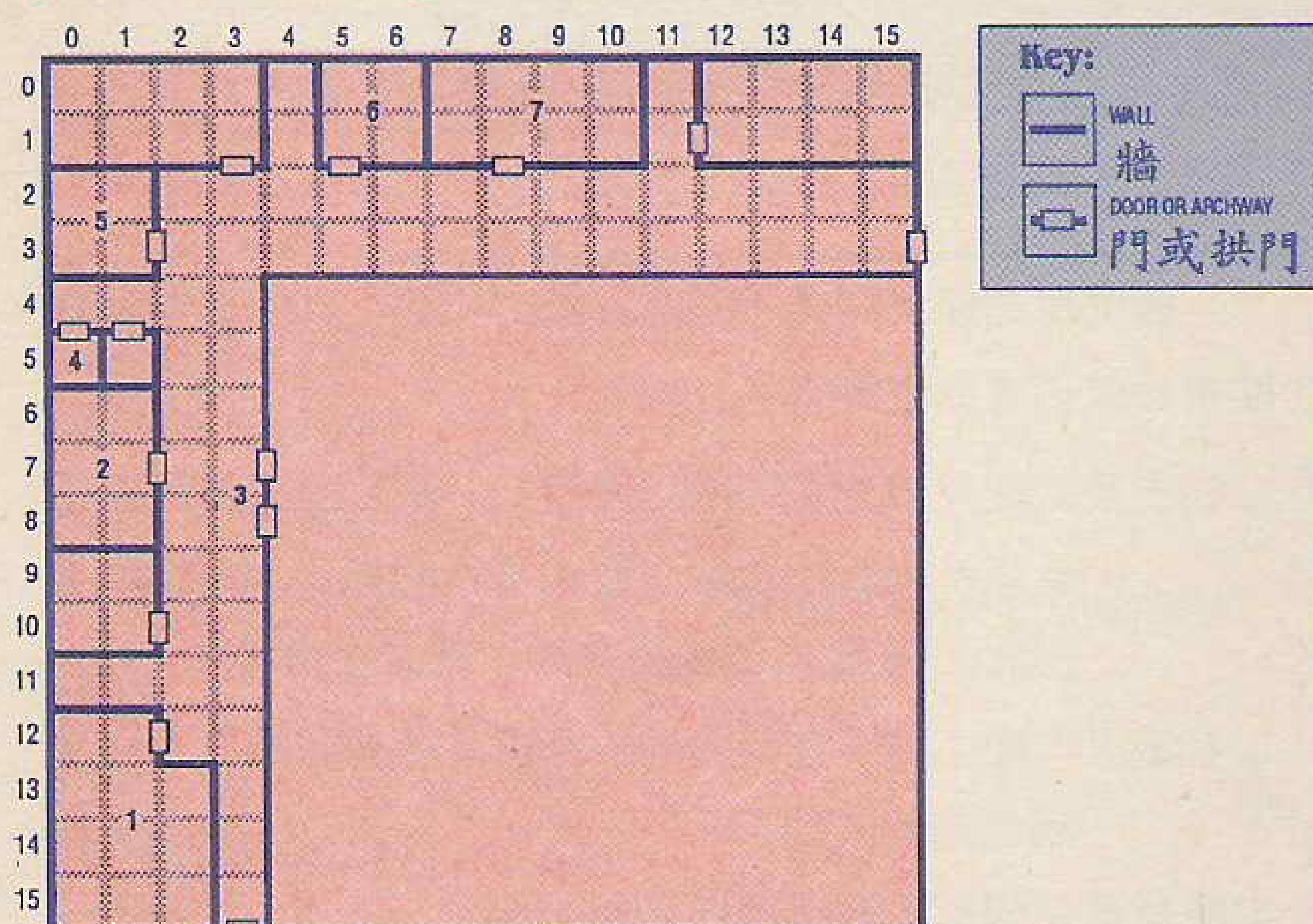
4. 廁所：味道很不好。

5. 官廳：你一進入便遇到巨人，選擇 Parlay 談判騙過他們，搜尋一番可找到寶藏。

6. 衛兵休息站：任何經過者，都會被挑釁。你可選擇談判，再選謙恭的，說出密語，或選者傲慢的或辱罵的，讓對方以為你代表 泰蘭特拉克斯。

7. 大廳

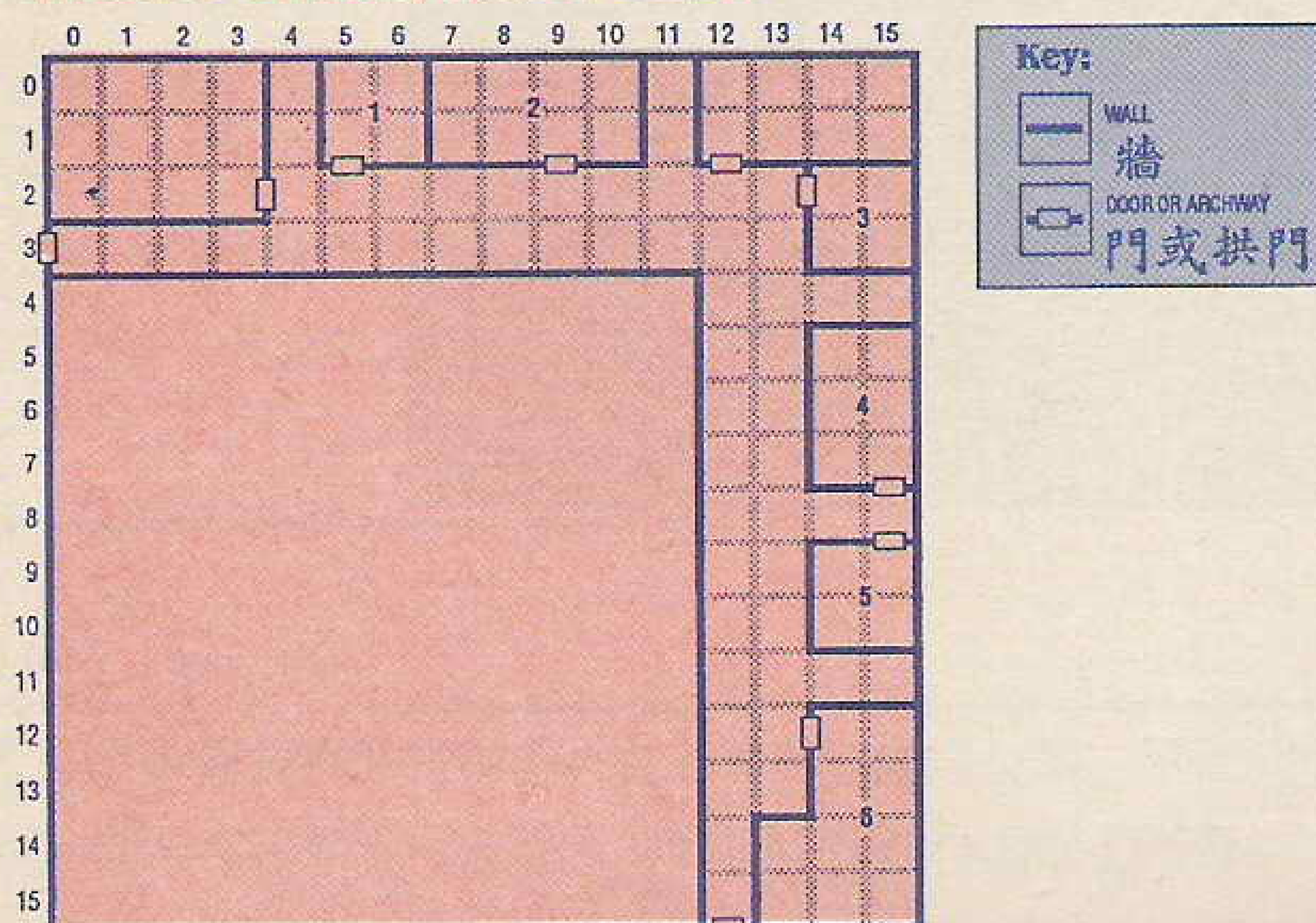
VALJEVO CASTLE, NORTH WEST:



東北區

1. 衛兵休息站
2. 營　房：選擇談判再選傲慢的或狡猾的（sly）哄騙巨人告訴你入門的密語。
3. 護甲室：你可得到一些平常的裝備，並在此休息。
4. 廚　房：如果你打敗了裡面的監督者，你便可獲得入大門的密語。
5. 記錄室：你會發現泰蘭特拉克斯的一些重要記錄。但也會被書記者發現而拉響警報。
6. 書記室：晚上是空的。白天你會遇到泰蘭特拉克斯的使者。

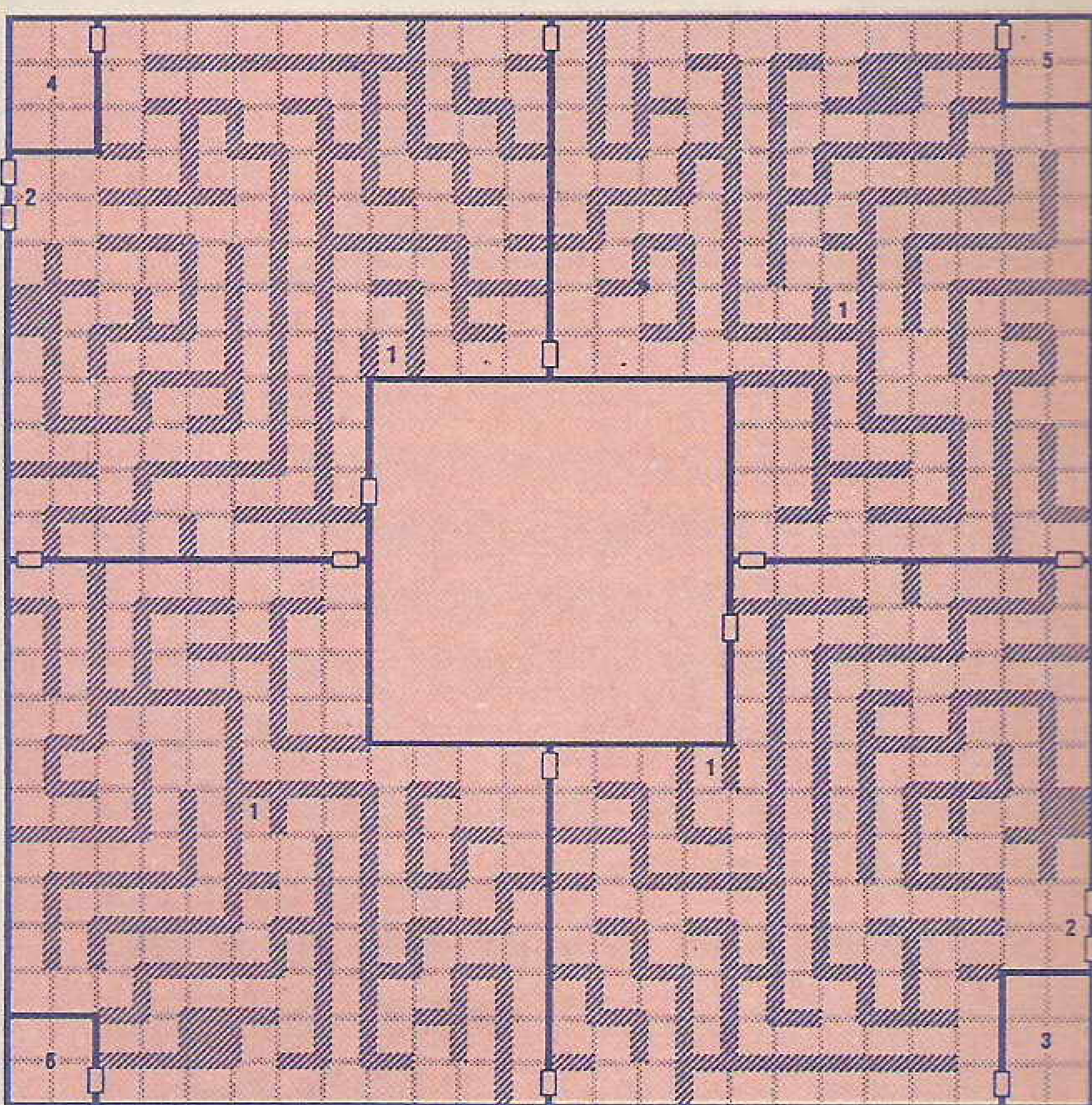
VALJEVO CASTLE, NORTH EAST:



瓦傑諾城堡迷宮

1. 傳送點：隨機傳送到不同定點
2. 大門。
3. 一大群巨人躲在這裡逃避工作。
4. 塔：一個看起來很天真的第 7 級魔法師。選擇接近，去得到一些情報。
5. 塔：這是troil的巢穴。
6. 一大群巨人在這裡，看起來 像是衛兵。如前所述，可用談判，來避免戰鬥。否則他 們會問你一個不存在的密語。　　注意：4，5處可休息。

VALJEVO CASTLE MAZE:



瓦傑諾城堡內塔

底層部分：

1. 假的泰蘭特拉克斯和他的護衛，選擇談判可避免戰鬥，但必須選謙恭的或良好的，否則選辱罵的，將有戰鬥的可能。
2. 樓梯通往上層
3. a梅德莎（Medusa）的房間：不慎闖入者，會被施法成石頭

上層部分：你可在此休息直到遇見泰蘭特拉克斯。

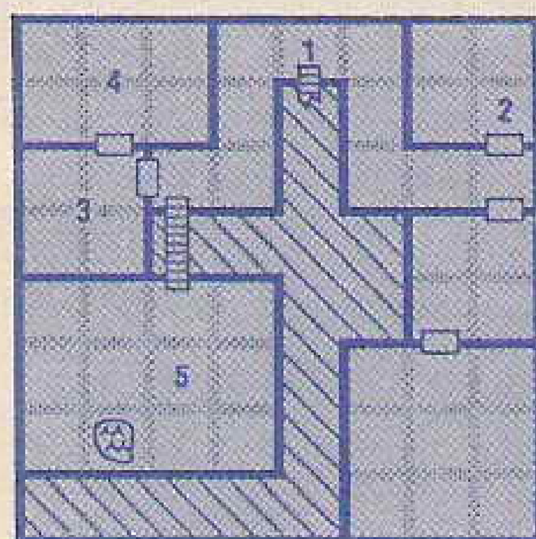
1. 樓梯通往底層
2. 房間內有一陷阱通往梅德莎的房間。
3. 等候室：一些為二頭目珍希需斯Genheeris及大頭目泰蘭特拉克斯工作的人在此等候他們的主人。如果選談判，再選良好的，可被召喚入珍希雷斯的辦公室，如果殺了他們，你將驚動珍希雷斯。

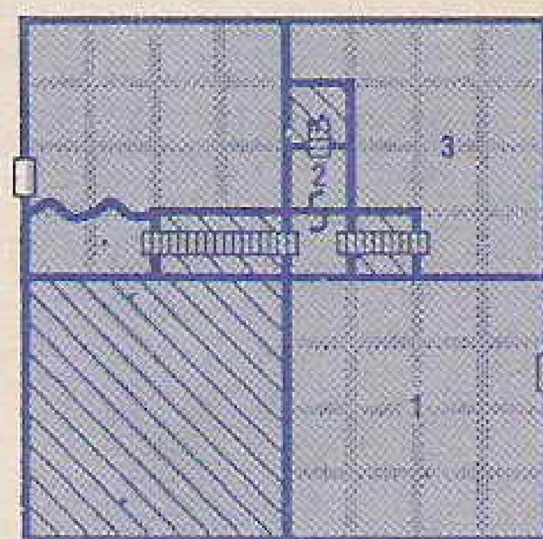
4. 珍希雪斯的辦公室：如果你答應要立刻攻擊泰蘭特拉克斯，他將加入你的隊伍，如果你沒有直接到泰蘭特拉克斯的巢穴，他將會心虛逃跑。

5. Tyranthraxus泰蘭特拉克斯的巢穴：會遇到一群高強的武士，好好的運用各種法術。小心泰蘭特拉克斯的火球，遇到牆壁會反彈，造成更大的傷害（約80點HP）菲蘭城的命運就在你的手中，祝你好運！

結語：回到市議會後，獲得巨量的財寶及榮耀，別忘了把你的人物存起來，以迎接下一個遊戲”青色束縛的詛咒”（暫譯）

VALJEVO CASTLE, INNER TOWER:


Upper Level 上層


Lower Level 底層



文接24頁

㈠郡值資料

位元	值	說　明	位元	值	說　明	位元	值	說　明
1	01	群編號	17	14	駿馬數目	33	01	
2	00	州名代號	18	00		34	13	
3	03	城堡數目	19	09		35	00	
4	68	現　金	20	00		36	FF	
5	01		21	00	本郡諸侯代號	37	00	
6	88	米　糧	22	00	本郡太守代號	38	00	
7	13		23	02		39	95	貸款利率
8	05	土地價值	24	00		40	00	鑌鐵存量
9	53	水災發生率	25	00		41	00	
10	58	本郡總人口數	26	00		42	09	美女數目
11	02		27	00		43	00	
12	23	人民忠誠度	28	00		44	00	
13	54		29	00		45	00	
14	10		30	00		46	00	
15	0A		31	00		47	00	
16	00		32	10		48	00	

㈡人物資料

位元	值	說　明	位元	值	說　明	位元	值	說　明
1	43	C	12	00		23	10	士兵人數
2	61	a	13	29	年　齡	24	27	
3	6F	o	14	58	體　能	25	13	所在郡編號
4	20		15	5D	智　慧	26	01	諸侯代號
5	43	C	16	5E	力　量	27	0A	士兵忠誠度
6	61	a	17	64	魅　力	28	0A	士兵武裝程度
7	6F	o	18	61	運　氣	29	0A	士兵作戰能力
8	00		19	64	忠誠度	30	03	經　驗
9	00		20	03	水戰能力	31	00	
10	00		21	03	臉	32	00	
11	00		22	00				

在軟體世界三月的試刊號中，拜讀了吳敏輝的大作，不覺感到有些遺憾，因此在此提出部分要更正的地方，供各位參考。

㈠郡值資料

現金、米糧：或許有人會問：為什麼改的值和所算的不一樣？這是因為高位元放在後面的緣固，如表中所見的現金數目68.01，要換算時要將高位元放在前面排成01、68再進行換算。

水災發生率：在試刊號中，有人可能會看出怎麼沒有水災發生率，因為水災發生率的計算與衆不同，如表中水災發生率的值為53，換算成十進位為83，其實際值為100－83＝17，要照以上方法計算才能真正算出實際值。

人口數目：人口數目在換算成十進位後，要加上兩位零，如0258十進位為600實際值60000。

另外要更改的是第22位元為郡太守代號

第39位元為貸款利率

第40、41位元為鑌鐵存量

㈡人物資料

人　名：第1～12位元為人名每段最長為7個位元，中間以20隔開。修改人名可使人物提早出現，如在第一階段，孔明8歲未出現，可修改出他的名字使他提早出現，但當程式內定的出現時間一到，他全自動消失，而出現在程式內定所在。

年　齡：年齡改了也沒有用，那一年會死到時候就一定會死，不如不改好提前做準備。

水戰能力：水戰能力的值具有四項。

00：將軍無水戰能力

01：將軍有水戰能力

03：諸侯有水戰能力

09：諸侯無水戰能力

臉、位元21、22為人物肖像的值，可為人物換肖像。

三國志攻略本追加版

三國志中有許多天災、如水災、地震、蝗蟲等，均會造成該郡很大的損失（人民忠誠度下降、士兵減少（2萬變成6666人））水災可經由防洪阻止外，其它的完全是機率問題。一般要防止災害，最好是每逢換季便存一次進度。

天災中以蝗蟲為害大，每逢換季便擴大一次（一般四周各向一郡擴大）如果是在一月發生，那可真中獎）。從一月至9月災禍中，蔓延的地區是很驚人的。這時最好關機從換季前重打。如果忘了儲存進度，最好立刻撤離該地。

事實上正如前面所言，蝗害的災區是很大的。除了你，電腦諸侯也會被影響，而且“他”是死不撤兵的。如果你的敵人很強大。這更是削弱“他”的大好機會。（你先撤退，再回頭攻打）

另外告訴你一個密訣，當你屬下某郡狀況不佳時（如缺錢、缺米、蝗蟲）不妨與電腦交換屬地，電腦多半會答應（不答應也不會殺你的）這時你的工兵馬可完全撤往該換得的土地，而且該郡原有的金、米、馬、女人、鐵等都是你的）。如果你原有地正鬧蝗蟲，便換電腦去吃苦了。妙吧！

這招尚可用在許多地方，各位不妨嘗試一下。



鐵甲爭霸戰完全攻略

/簡瑞隆

遊戲開始，你（Jason）正站在市府大樓前面。

1.首先到城內東南方的訓練中心，接受逐一的訓練任務，對利用任務空檔到股票中心（Comstar Station）買股票，以便爾後能利用股票增值所賺的錢，學習技能及購買裝備。

2.到市府大樓學習Bow & Blade、Pistol、Rifle等三項技能（城堡被毀後就學不到了），並到武器店（Weapon Shop）買一項Anti-'Mech Weaponry（ARM Launchers或Infernos皆可，是徒步作戰時最佳的武器）。

3.執行第七項任務（有時是第八項）時，在駕駛的機械人被入侵的古利塔機械人擊毀後，逃出城堡奔向西北方的Starport。

4.到Starport後，首先到服裝店（Clothes Shop）購買當地服裝，然後再到就職典禮大樓（Inaugural Hall），在這裡可找到第一個半月鷹間諜（Crescent Hawk Agent）Rex（第一次進入就職典禮大樓，僅能得知就職典禮將在晚上舉行，必須離開閒逛一會兒後再進入，才能遇到Rex）。

5.Rex將告訴你，他是被留下來找你的，你必須和他集合所有存留於星球上，不及撤走的半月鷹間諜，一起尋找一個儲存大量機械人配件及技術的星際聯盟秘穴，並通知Katrina（Lyarn聯邦領袖）；Rex並轉交給你一個父親託付的箱子（內有一片錄著父親留言的影碟，其中包含進入星際聯盟秘穴的密碼）。

6.離開Starport時，獲得第一個機械人。駕駛機械人到各處探勘，可於各地的醫院（Hospital）及修護站（Mechit-Lube）中陸續找到Edward、Russ及Rick等半月鷹間諜。其中第一個找到的Edward是古利塔的雙面間諜，將被你視破。

7.接著到Starport東方的監獄（Jail），在裡面可找到最後一個半月鷹間諜Zeke，並獲得第二個機械人。

8.在離開監獄，於分配機械人的乘座順序時，將Jason、Rex、Zeke其中一人安排為徒步（on foot），則可在後續與機械人之戰鬥中獲得第三個機械人（因五人中僅該三人具有駕駛機械人的技能）。

9.找齊五人後，再回到城堡（Citadel），可由北方的斷牆進入損毀的營區（Barrack），並使用營區中殘存的影碟機播放父親留下的影碟，由訊息中得知，因影碟在你們逃離就職典禮大樓時被古利塔軍隊擊損，已無去得知進入星際聯聯盟秘穴的密碼，須找到隱居的Dr. Tellhim修復它，而Dr. Tellhim住在西北方的小屋中，星際聯盟秘穴也在西北方。

10.在西北方的海邊找到Tellhim的小屋，在屋內經過一連串的考驗後（到小屋前必須先到醫院及修護站增進每個人的醫術及修護技能，否則無法通過考驗），見到Tellhim，經他將損壞的影碟修復後，即可得知進入星際聯盟秘穴的密碼，並由Tellhim告知秘穴就在小屋的東南方。

11.在小屋東南方的小島上找到星際聯盟秘穴的入口，經過辨證Rex的視網膜及密碼後，進入秘穴中。

12.依說明書第45頁的線索一，逐一輸入密碼，打開各部位的門，可在L處找到Map Room。

13.進入Map Room，看到地上是一幅星際圖，依說明書第46頁線索二，逐一觸動星際圖上的星球，然後再碰觸左方的操控台，即可獲得使用Hyperpulse Generator的白色密碼（Hyperpules Generator是連繫Katrina的通訊裝備）。

14.在M處找到儲存大量機械人配件及半成品的地下室。

15.到N處啟動Hyperpulse Generator的電源，再到P處使用Hyperpulse Generator，即可通知Katrina派太空船來載運秘穴中的裝備，完成任務。

附　註：

1.Edward、Russ、Rick及Zeke是依找到半月鷹間碟的次序陸續出現，並不特定出現於某個地方。
2.依筆者經驗，監獄最好在找齊了Rex、Russ及Rick後，再前去集合Zeke，如此方能找齊五人個半月鷹間碟。

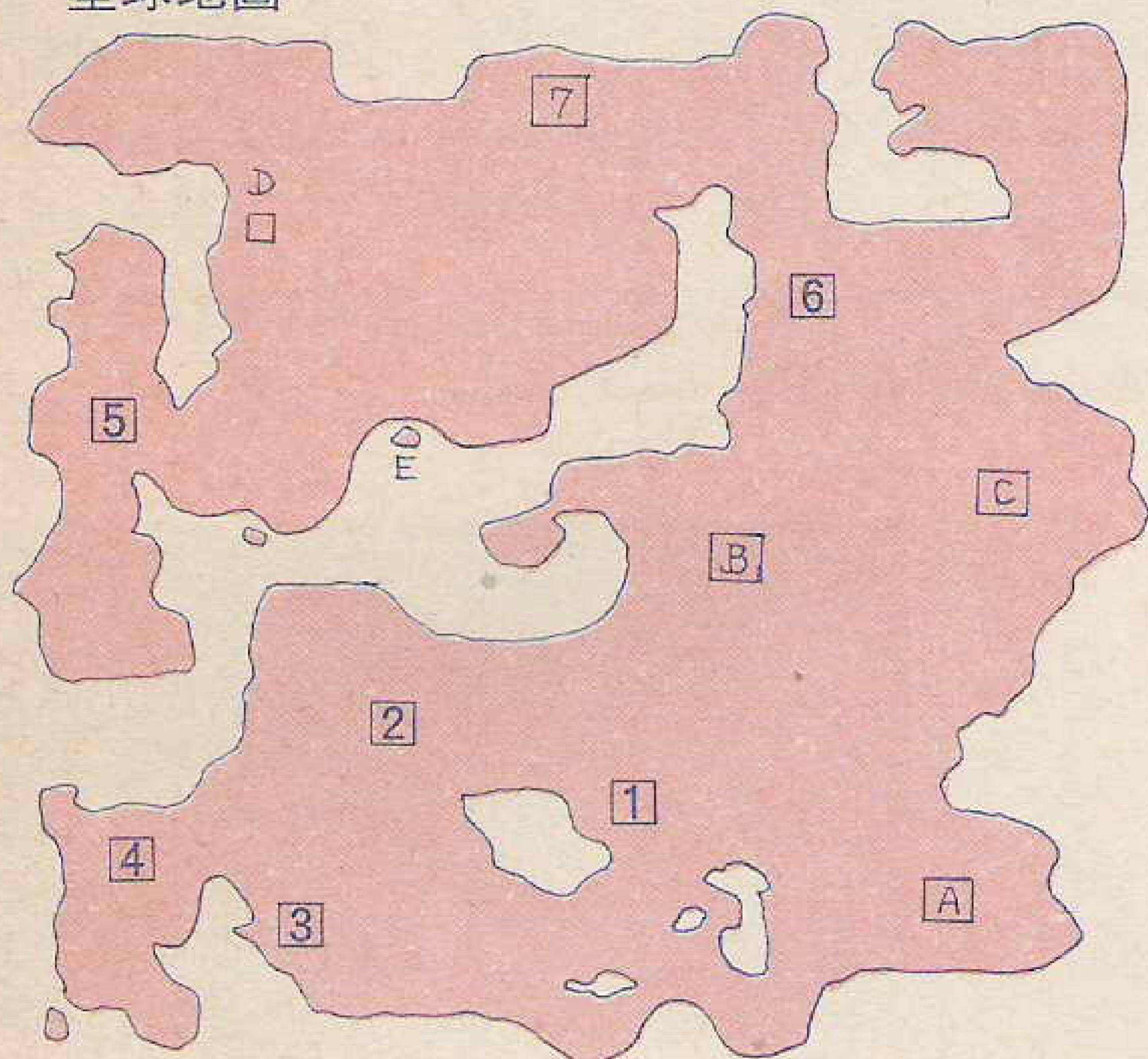


門及密碼鎖之對照表

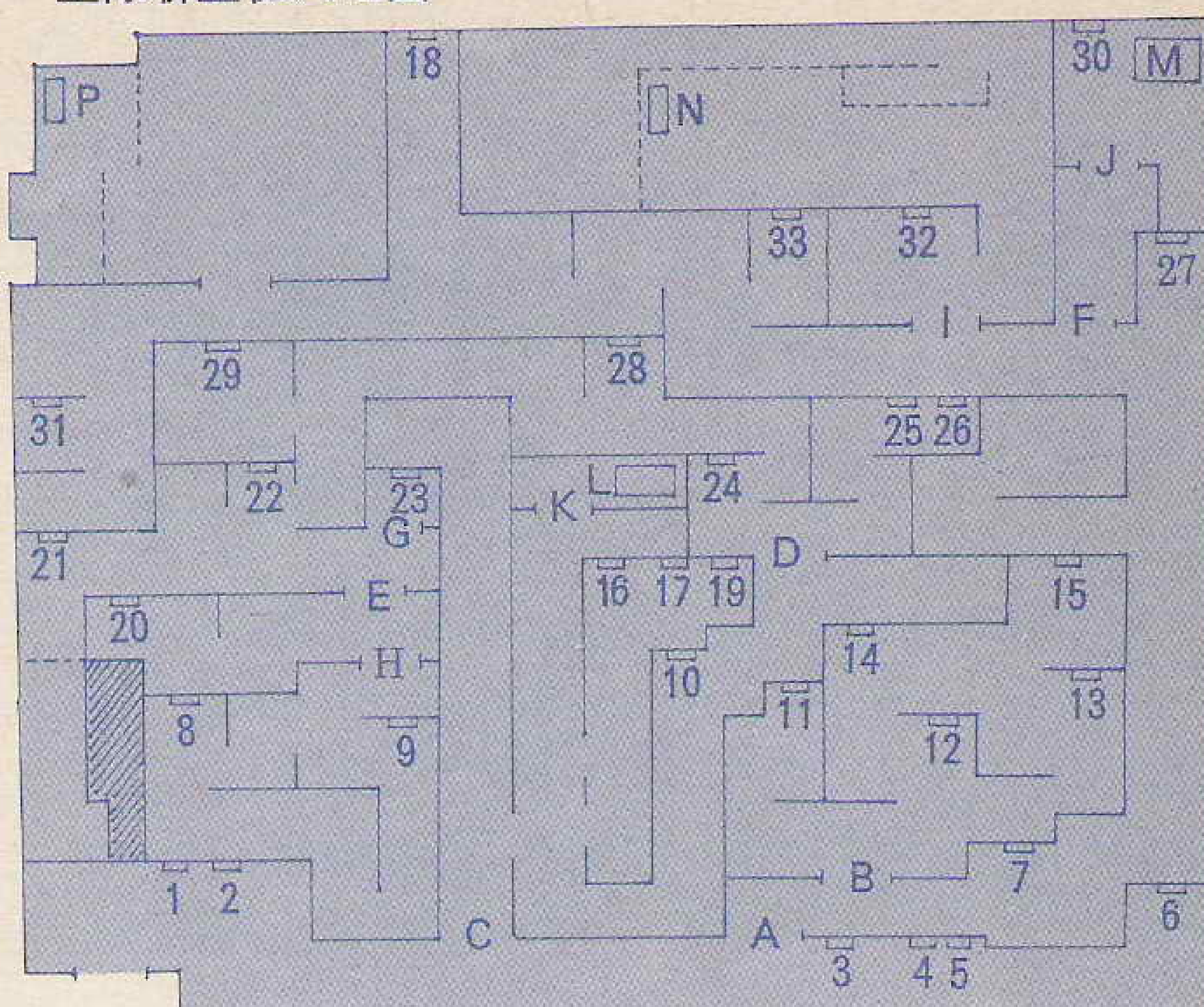
門	紅	藍	黃
A	1	3	5
B	2	7	18
C	15	14	11
D	13	31	4
E	29	12	6
F	25	33	10

門	紅	藍	黃
G	20	27	22
H	17	19	26
I	28	24	16
J	8	9	21
K	30	23	32

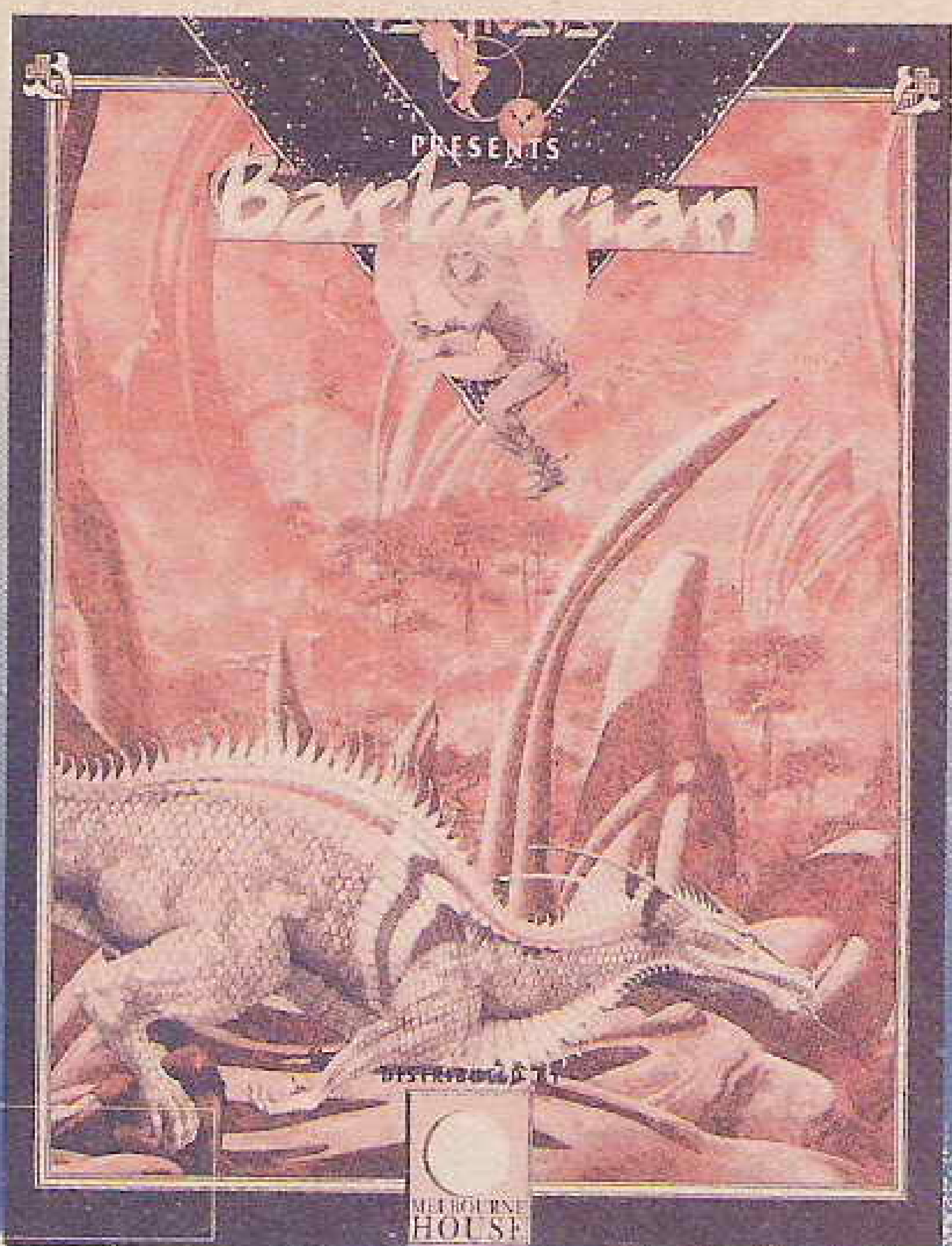
星球地圖



星際聯盟秘穴地圖



部位	名　稱	部位	名　稱
A	城堡Cittadel	D	Tellhim的小屋
B	Starport	E	星際聯盟秘穴Cache
C	Jail	1～7	其他城鎮

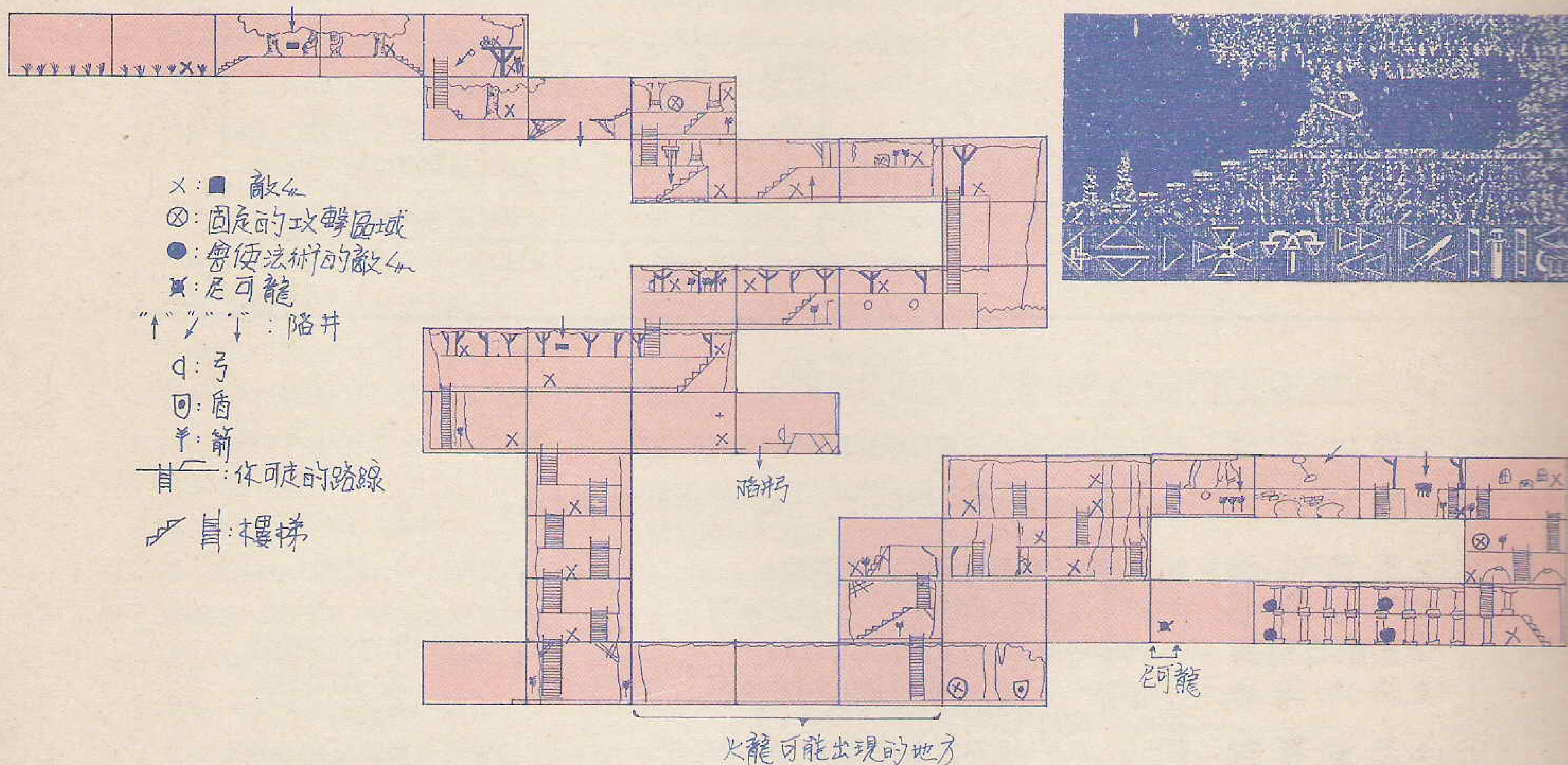


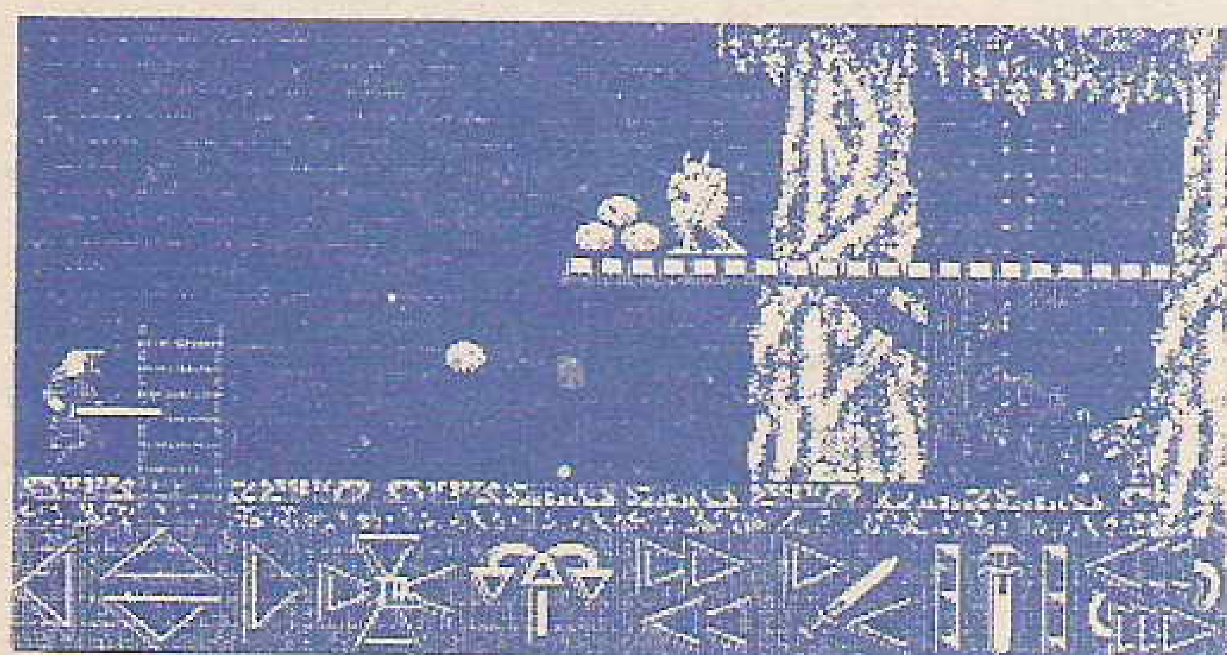
屠龍記 百分之百攻略

/方善悅

“純”動作遊戲一直是筆者玩遊戲的方向，當然屠龍記也不例外，我覺得玩這個遊戲比下十八層地獄還要刺激。作者把人物的造型與個性強弱搭配得天一無縫，給玩家一個視覺上的震憾，讓人感受到此人好像不太好惹，但你千萬別被敵人有力的步伐和野蠻的動作嚇得屁滾尿流，雖然一開始你手中只有一把刀，但在屠龍的路途中，你可以獲得弓和箭以及保護你的盾，雖說如此，行程可沒你想像的平坦。地底宮殿有隱藏不見的殺手等著你來送死，你自認是解陷阱的高手嗎？何不親自來試試，這個畫面絕不比長槍英雄差。

為了讓玩家能夠玩完這個遊戲，筆者特地親自繪製了地底宮殿的完全地圖，讓你在一開始就能掌握玩動作遊戲的秘訣，不用再小心翼翼地走，不賴吧！最後的結局讓筆者足足傷了三天的腦筋，筆者暫且不公布，並提供10份禮物讓前十名想出答案的讀者參與“傷腦筋”。答案與得獎名單將在下期公布。讓大家務必要快！答案請寄到軟體世界信箱。





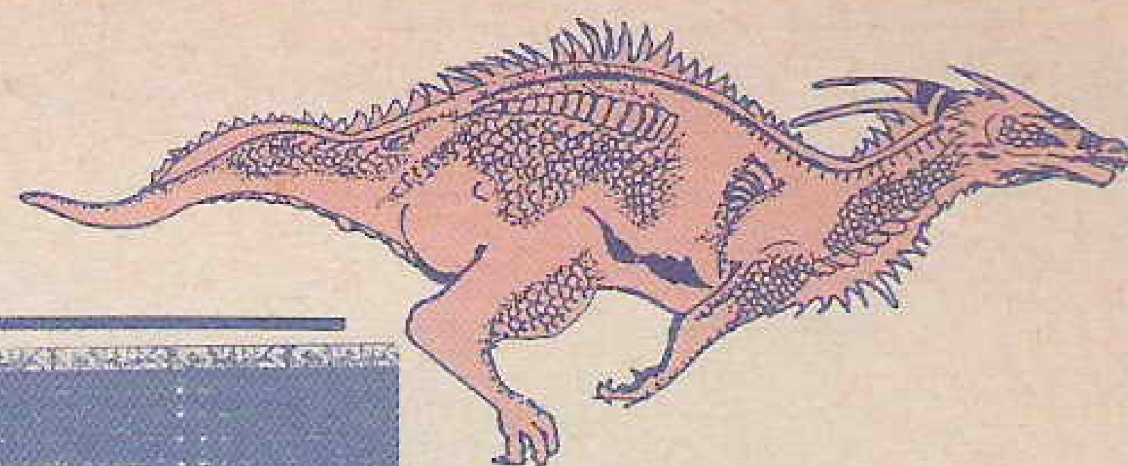
②上面的人會丟石頭“K”你。

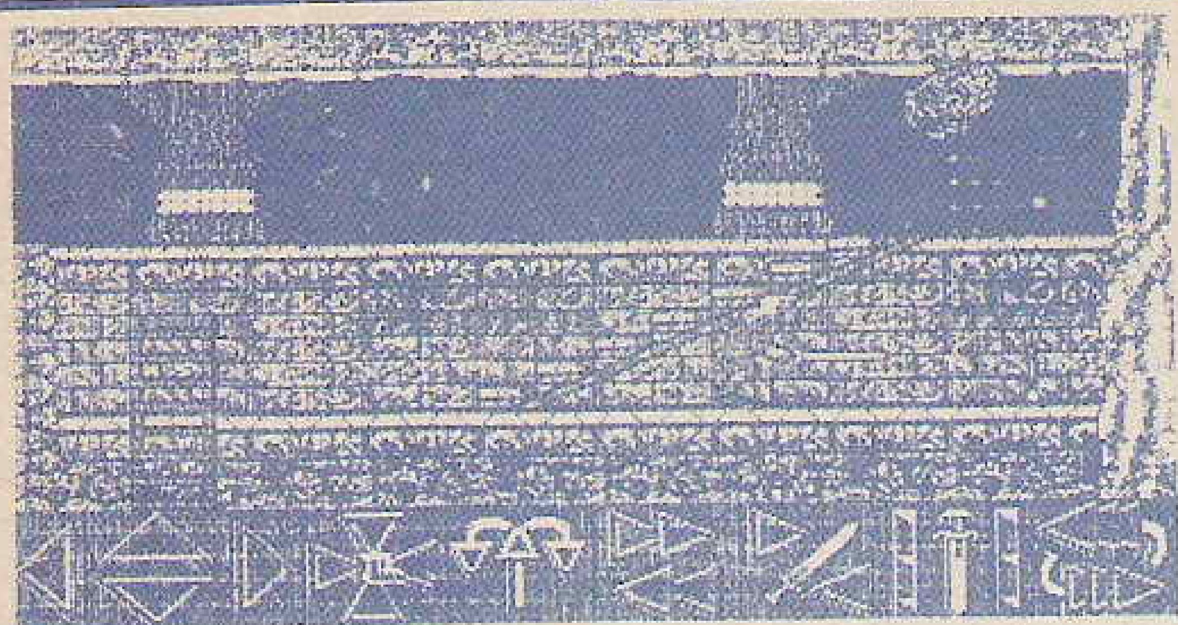




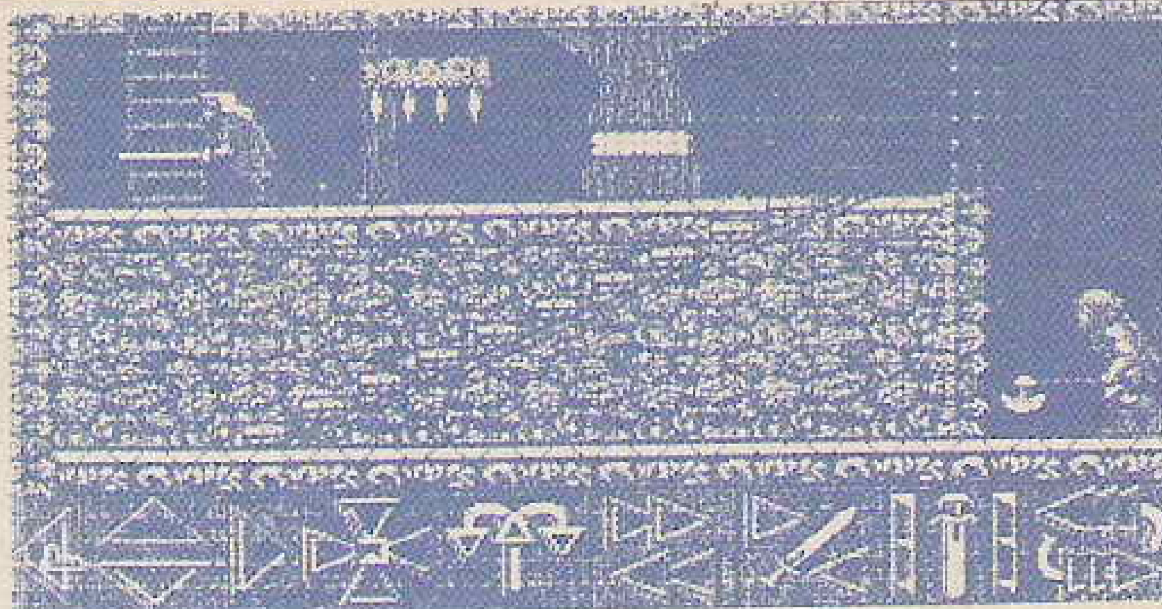
③陷阱橋：當你走到一定位置時，橋會……





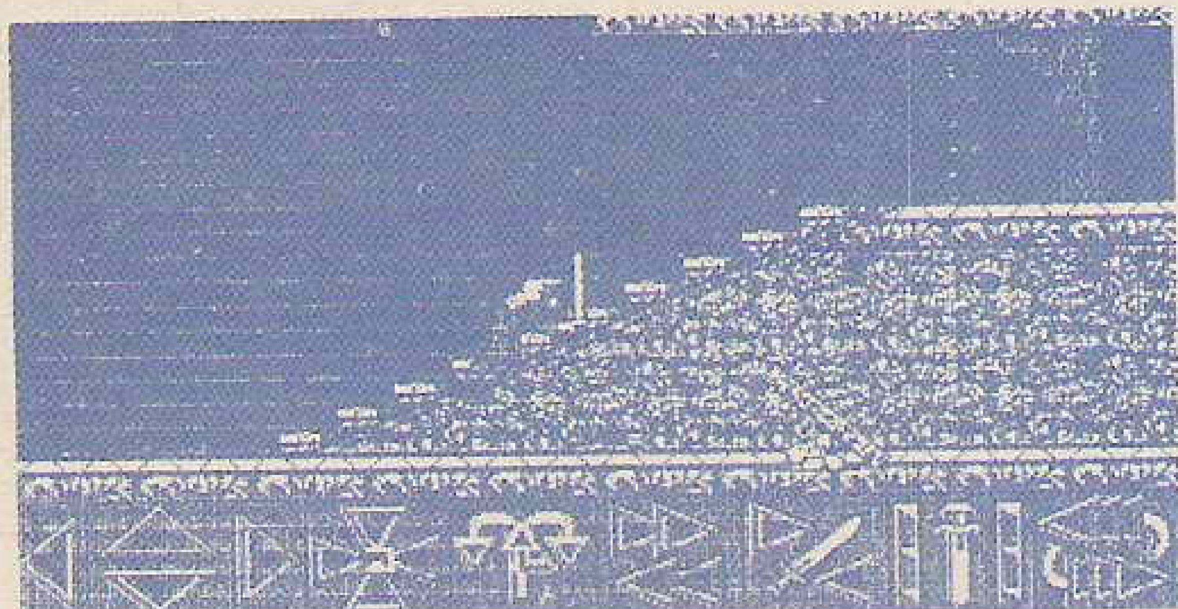


④不要太急著去拿，否則△×%？。

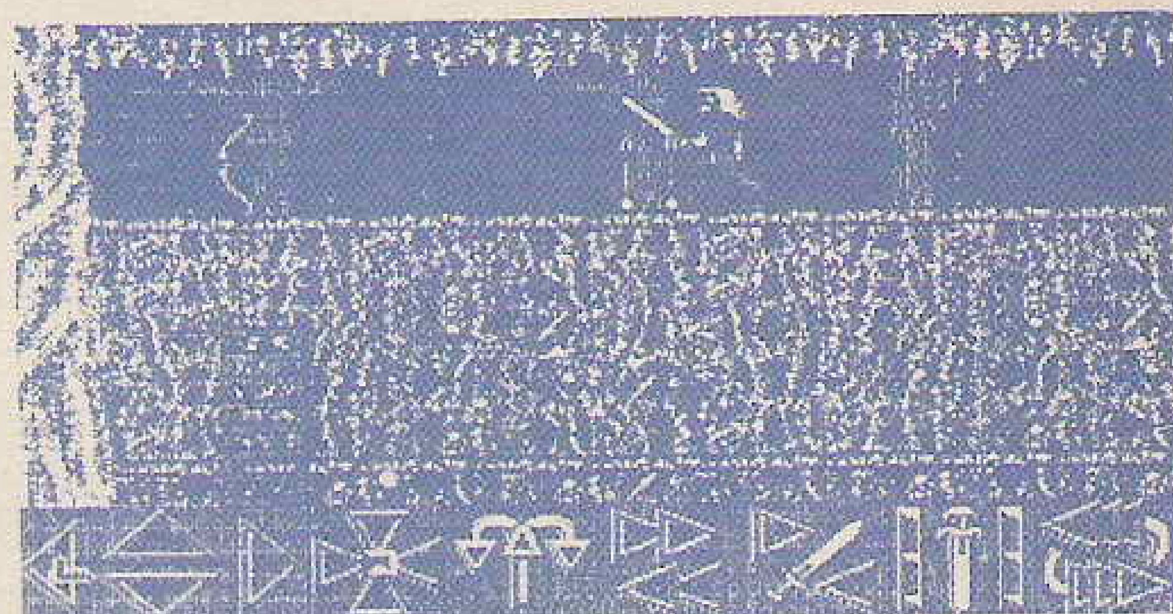


⑤陷阱！

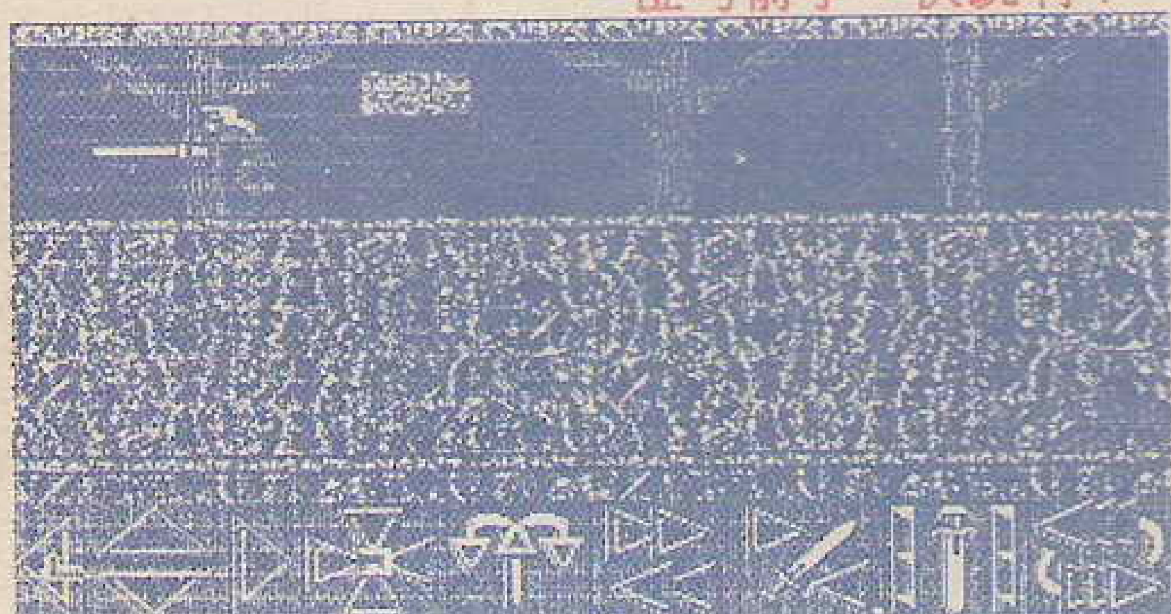




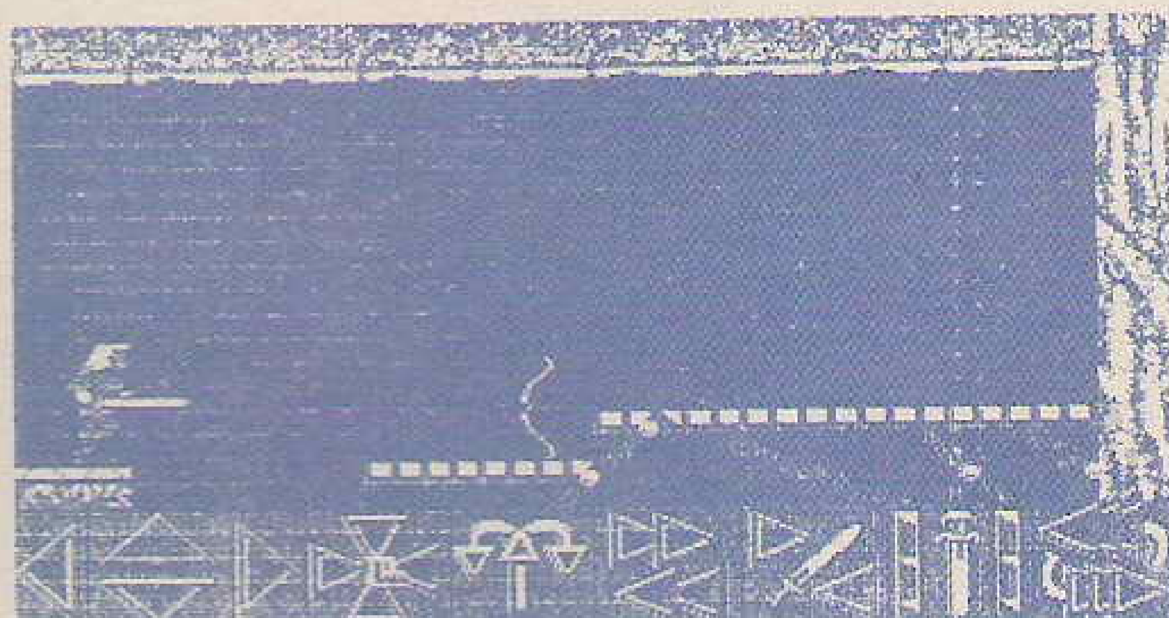
⑥當你走到某個地方時，地上會跳出一位弓箭手，快跳啊！



⑦弓之所在地。



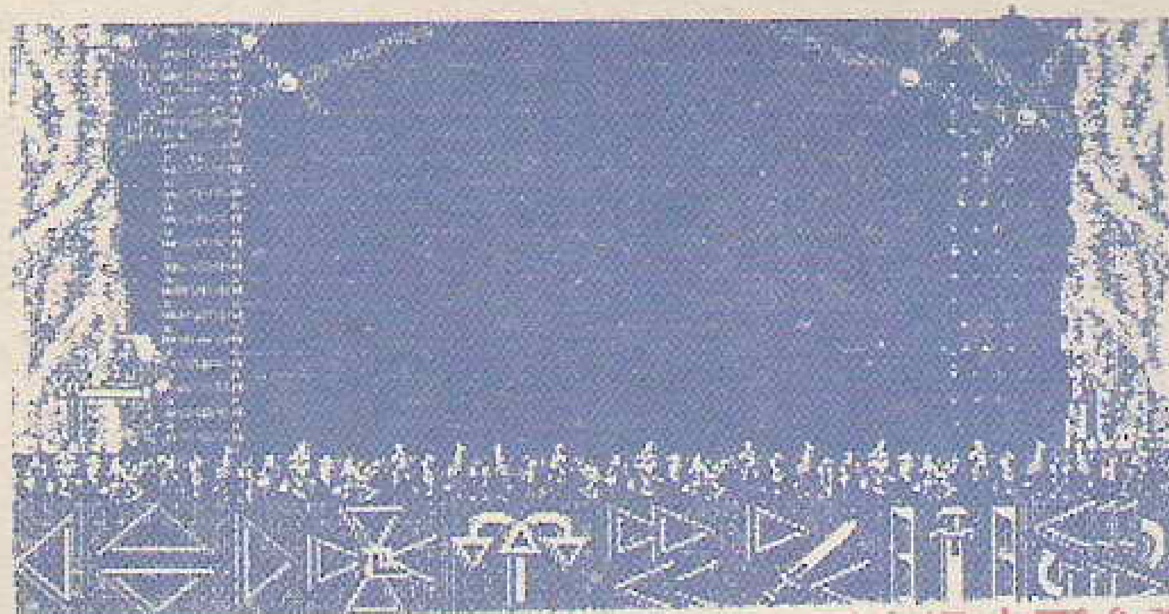
⑧陷阱。



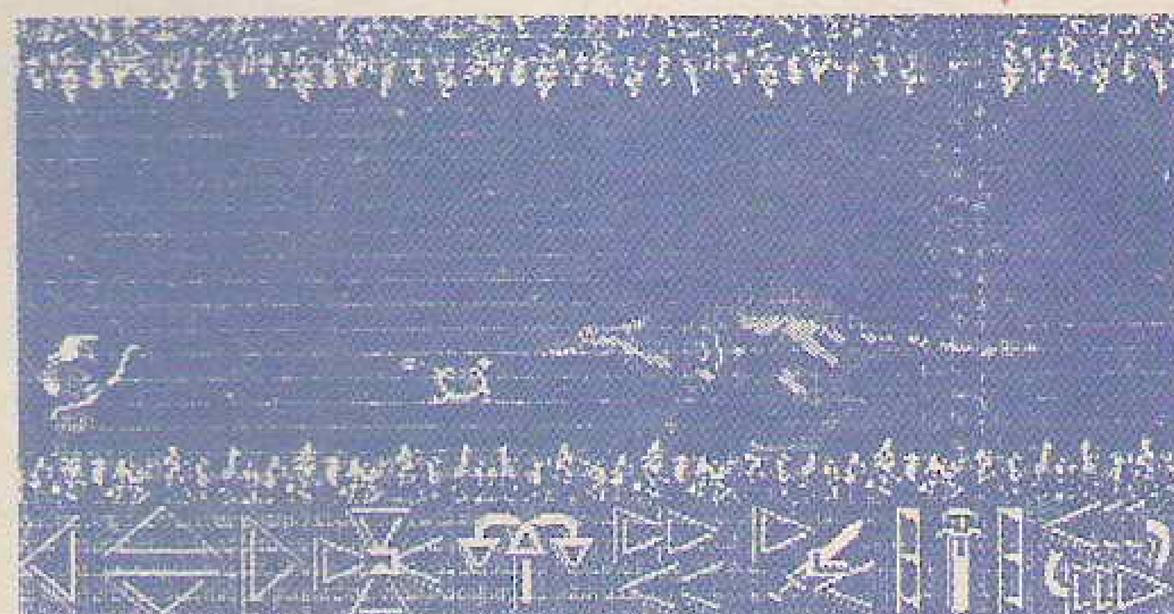
⑨這個弓千萬不要拿，否則……

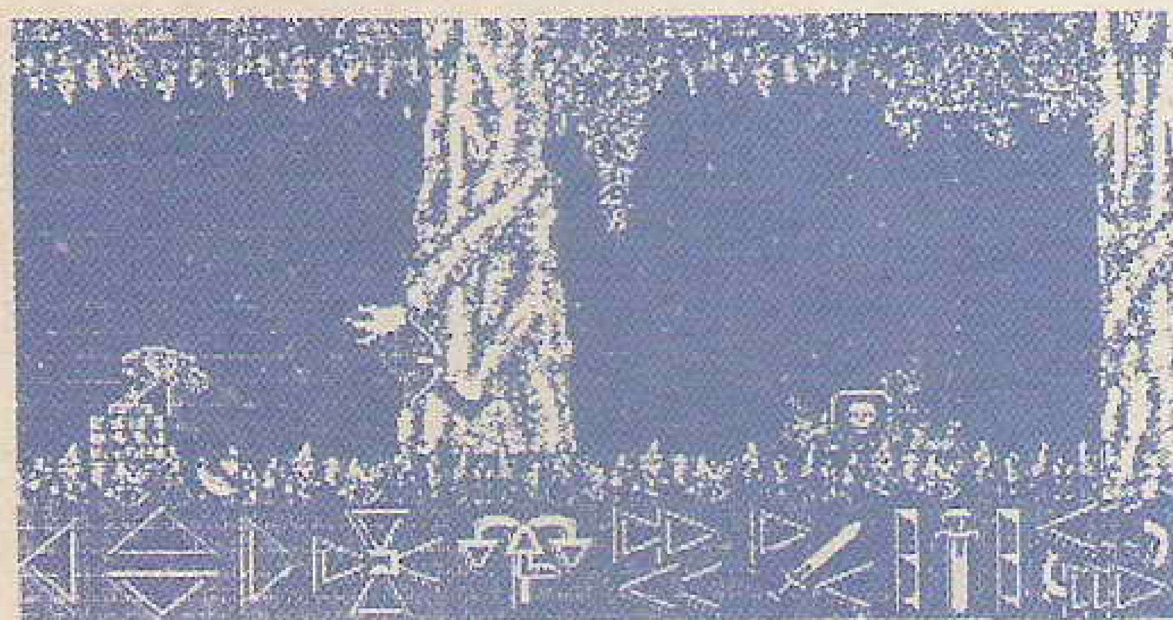
⑪火龍會噴火，而且要射二箭才會死，因此射一箭後，火球也來到你眼前了，趕緊按防禦逃逸，然後再回來再射一次就OK了！不難吧！



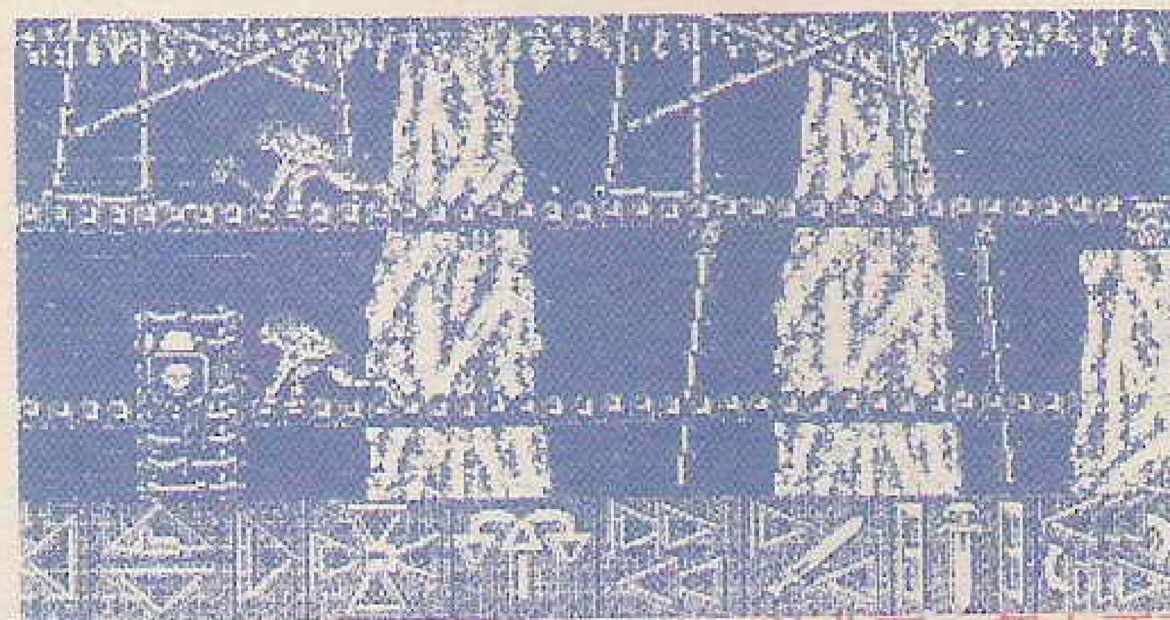


⑩可不要為了拿箭而走過頭。再走過去可會讓你跌得半死，筆者常做這種事，你不可不小心。



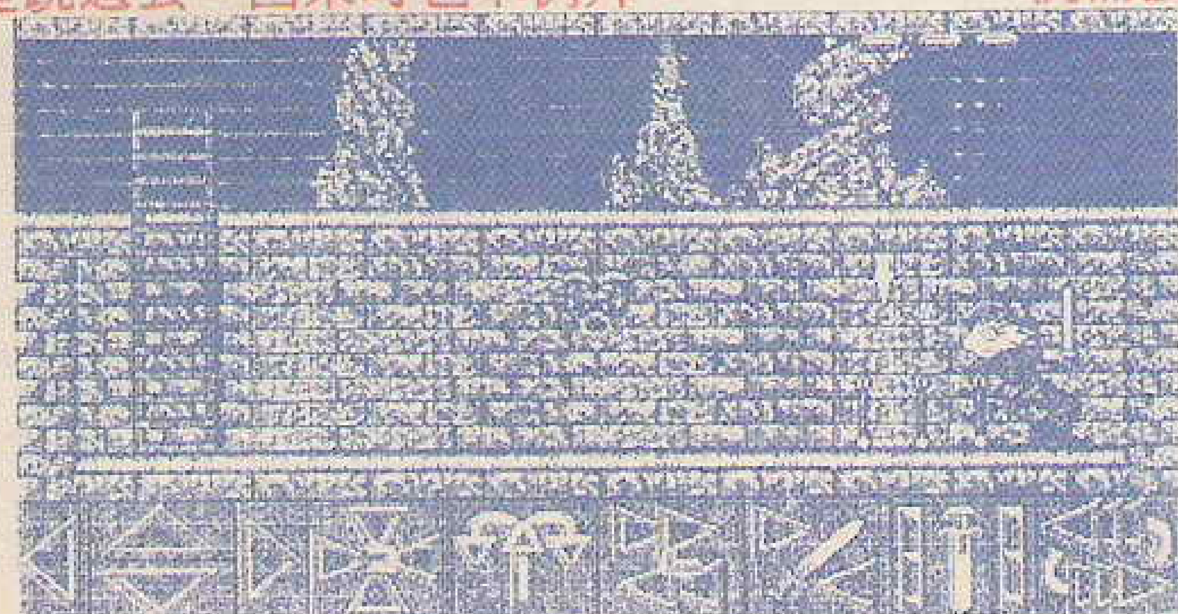


⑫石人像，拿著武器可不是好看的。通過它的方法就是跳過去。回來時也不例外。

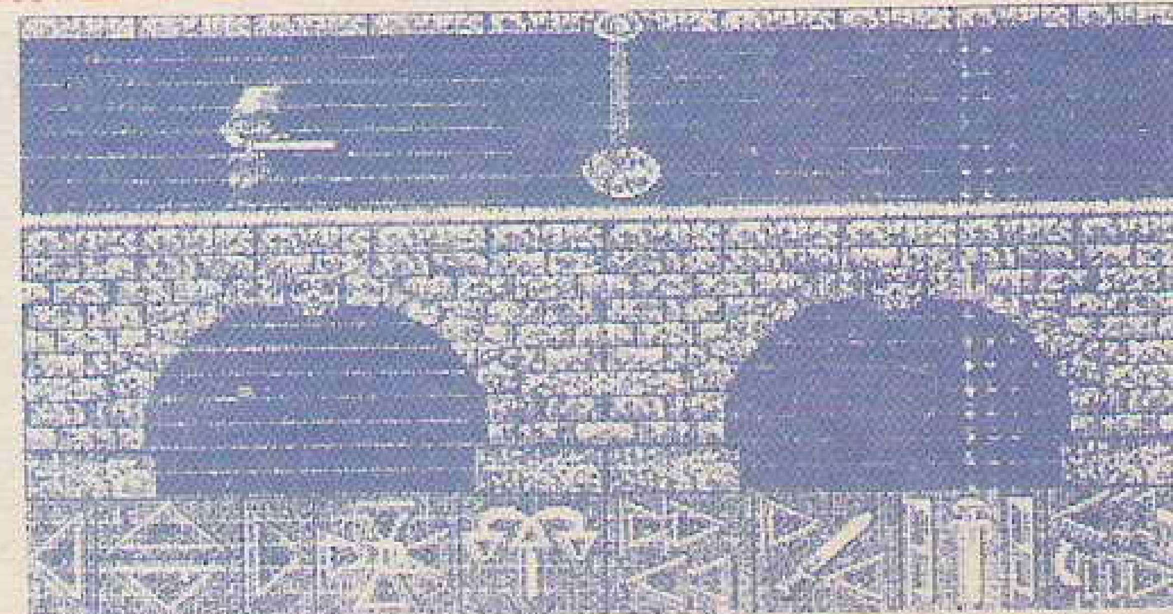


⑬當你爬上這個鬼地方後，就非死一個人不可，不過偶而按下防禦也可逃過一死，但機會不大。



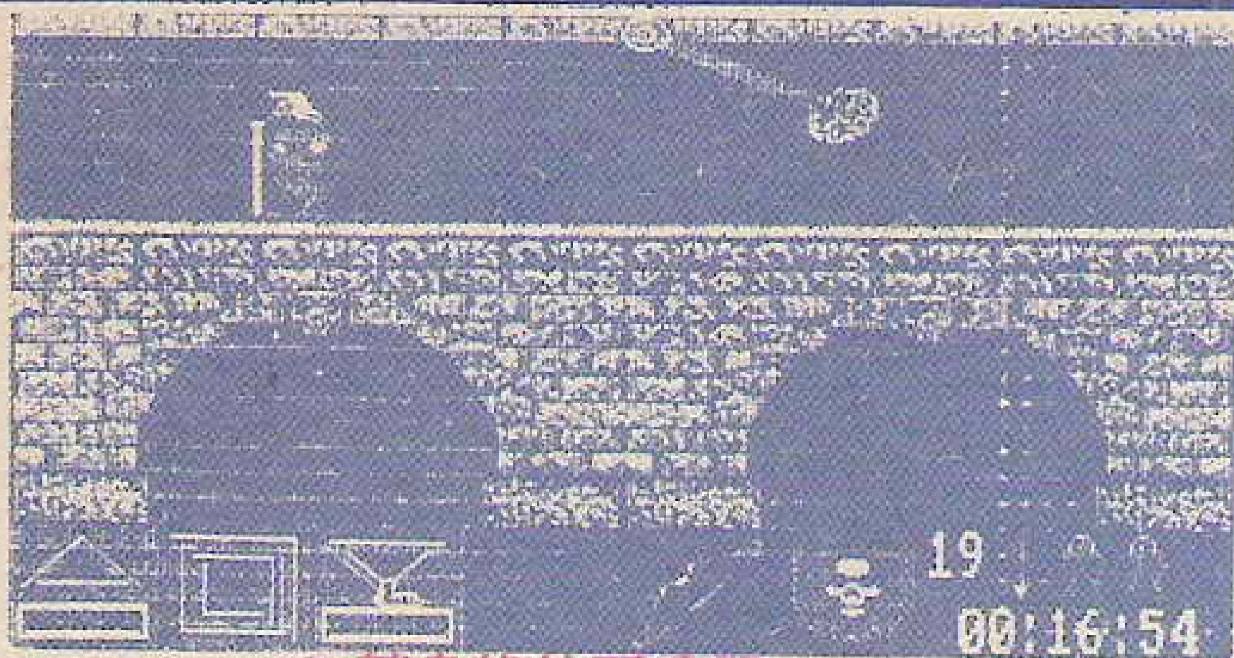


⑭先將此地的敵人引出來殺死，快跑通過就可以解除陷阱，可不要先去拿箭。

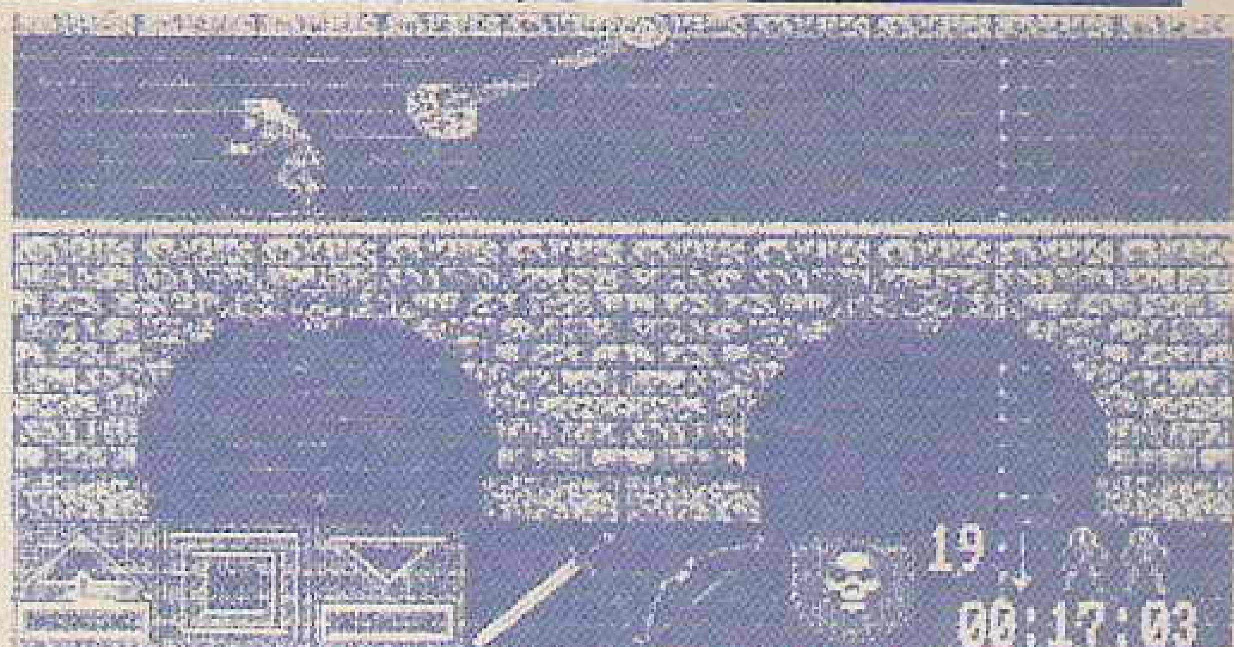


⑮這個關卡可不好過，筆者累積的經驗是：
1.先走到它打不到的地方。



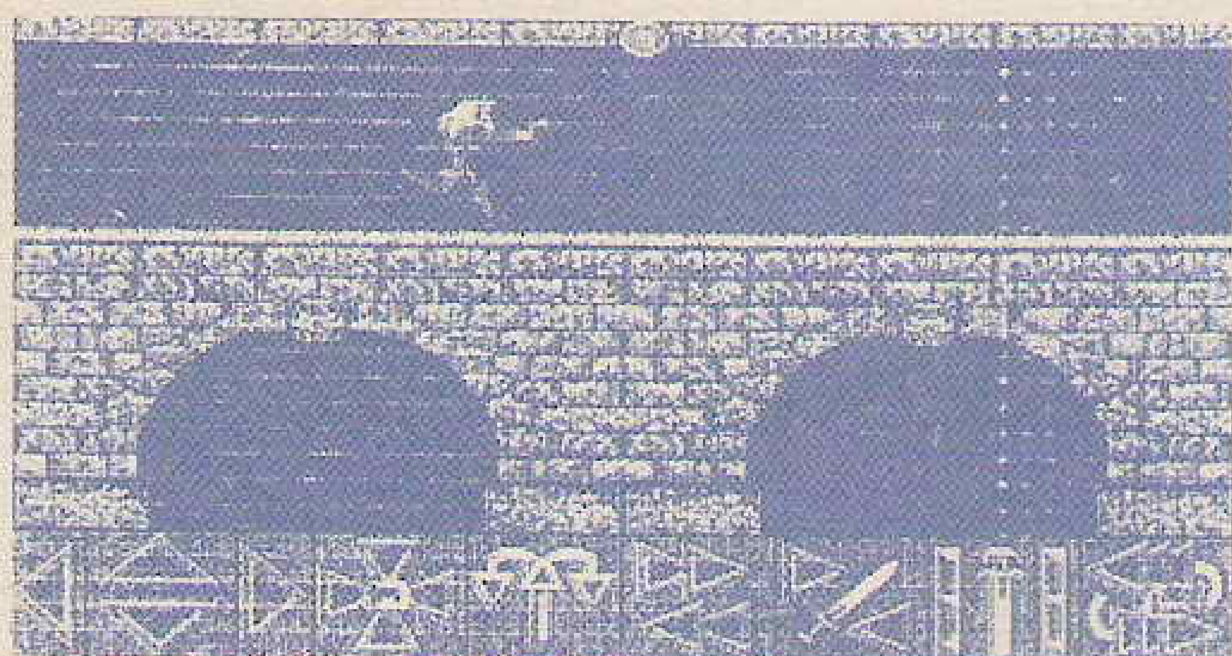


2.轉身後放下武器。

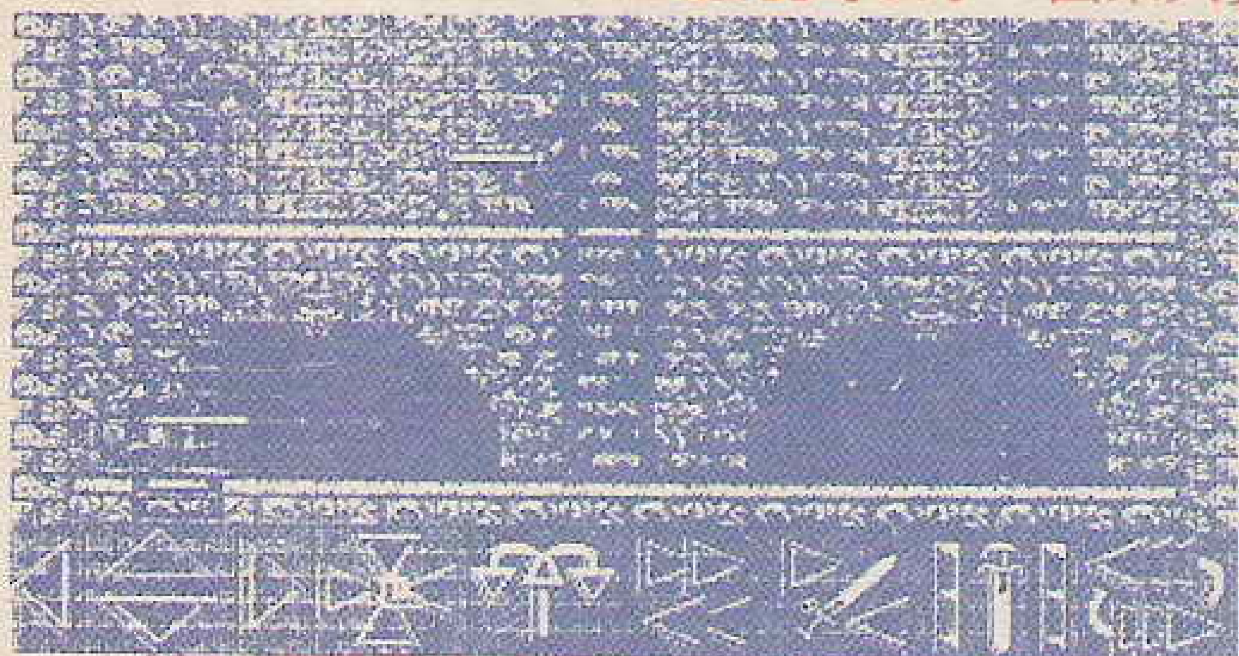


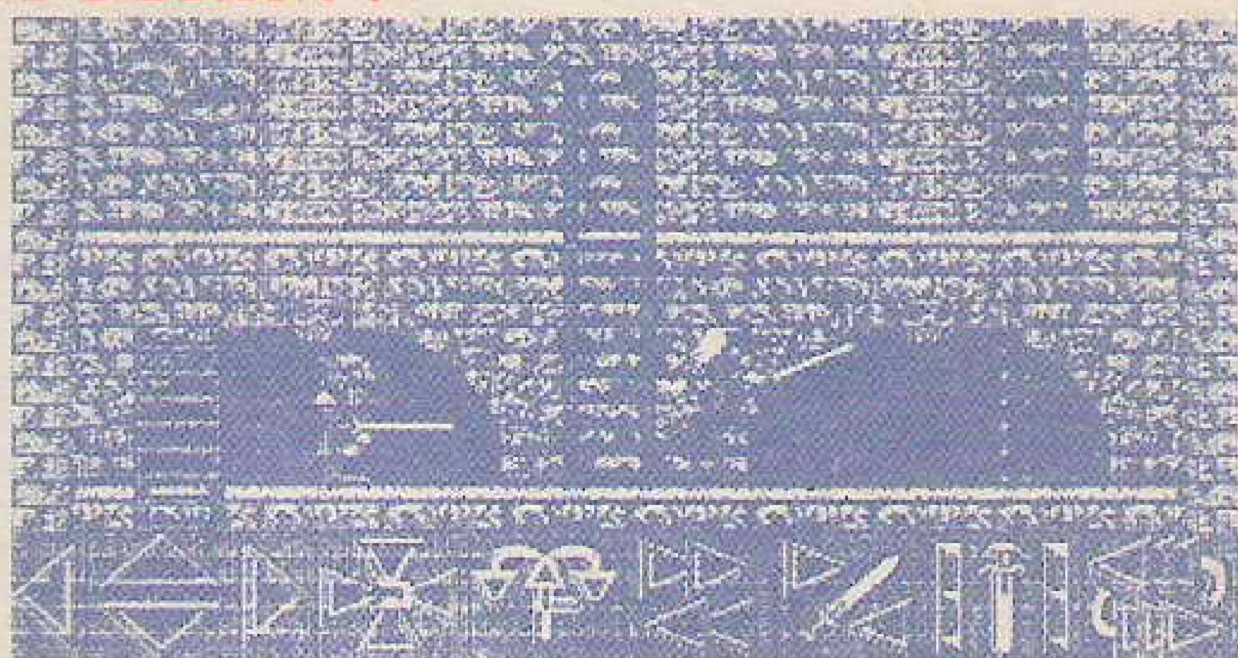
3.再撿起武器，讓手中無任何武器，現在你知道筆者要做什麼嗎？




4.哈！逃跑！不過要選對時間，大概是在"↙"方位的時候按就可以了。回來只要順著路跑過去就得了。

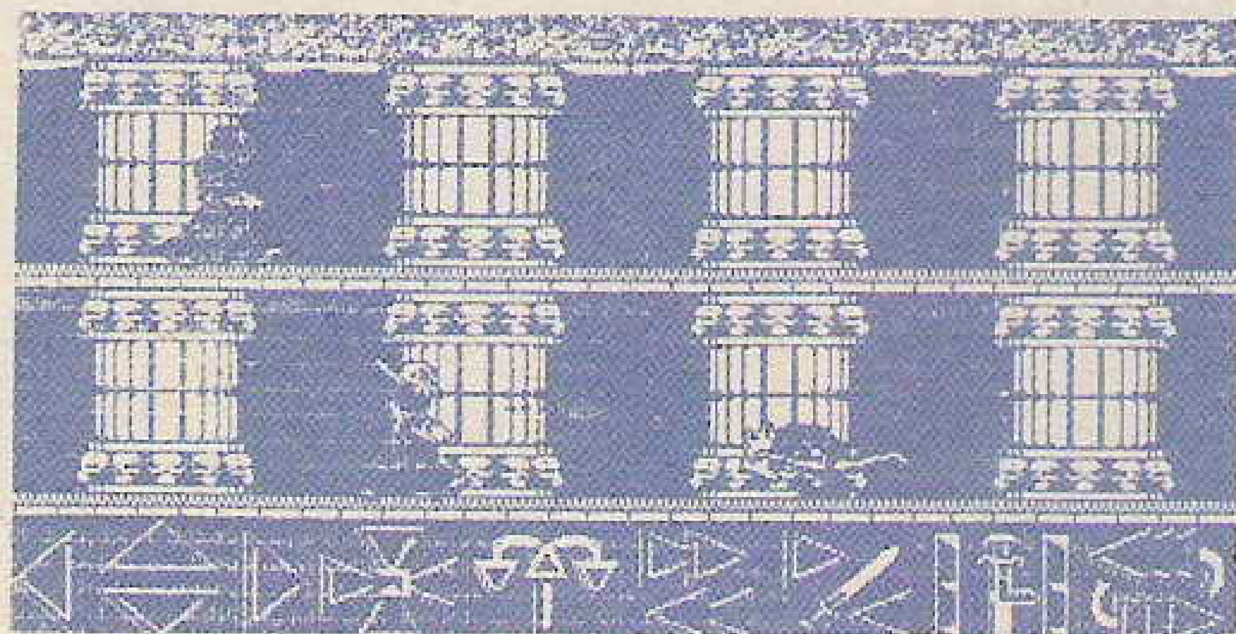

⑯陷阱。

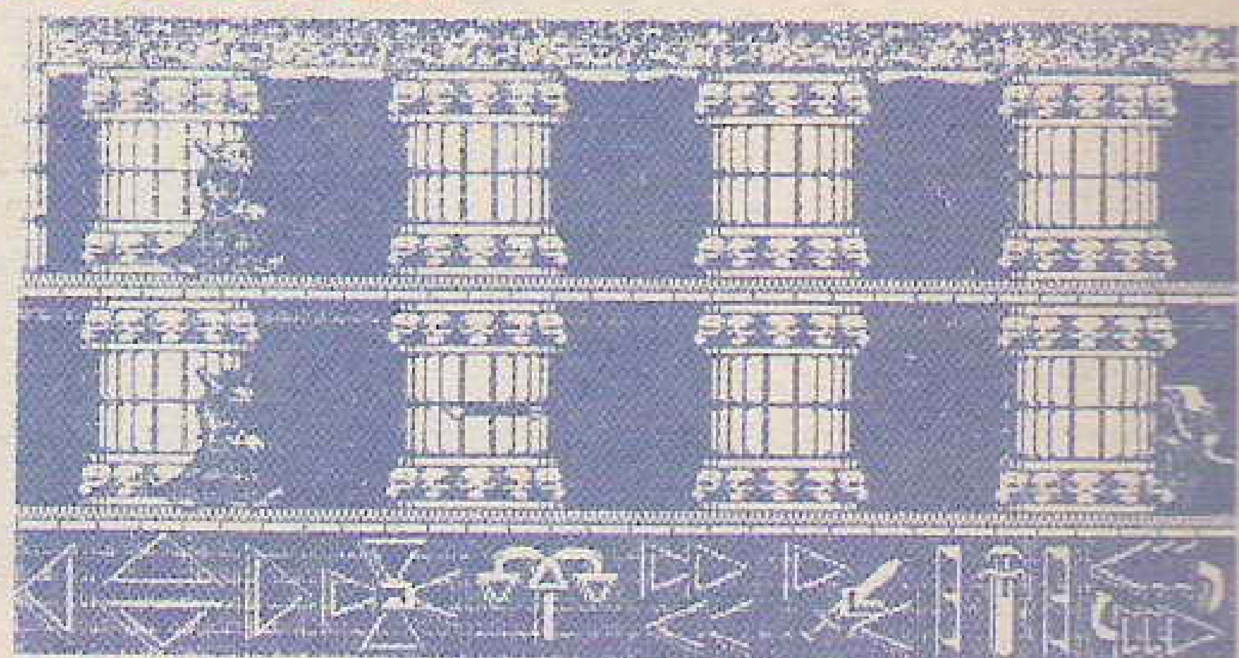

⑰1.可不要走太過去，否則會死在軟綿綿的口下。

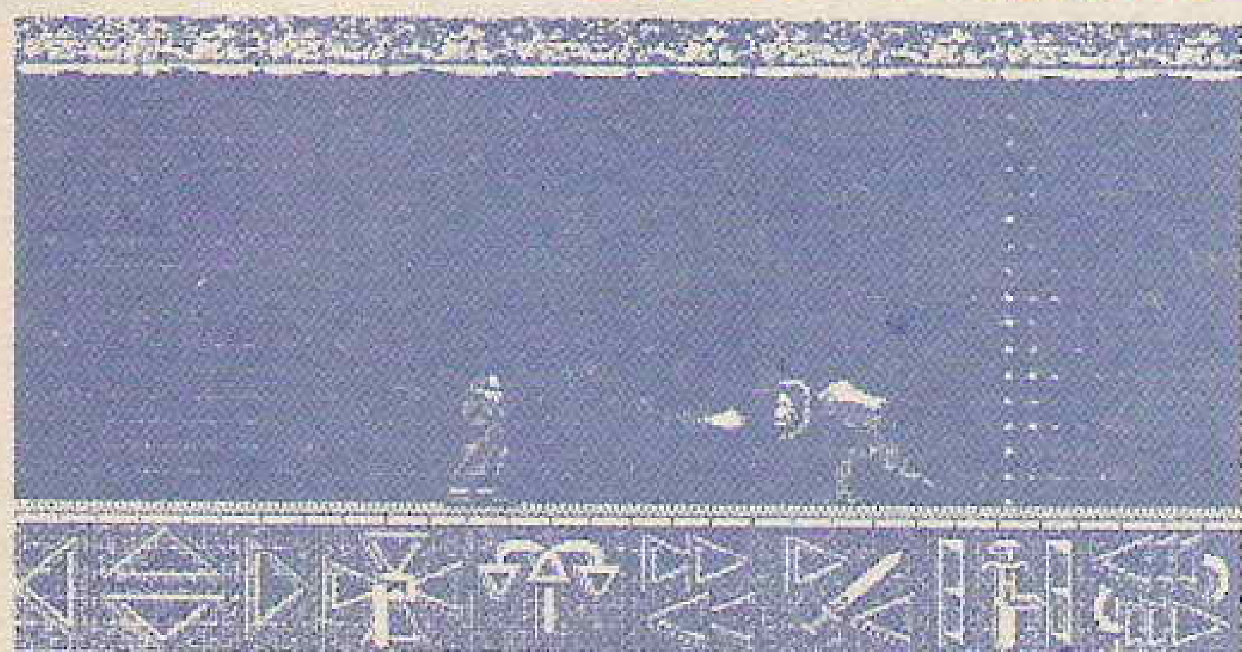

2.在你下樓時，不料敵人會步步逼進，趕緊按跳把距離拉開。

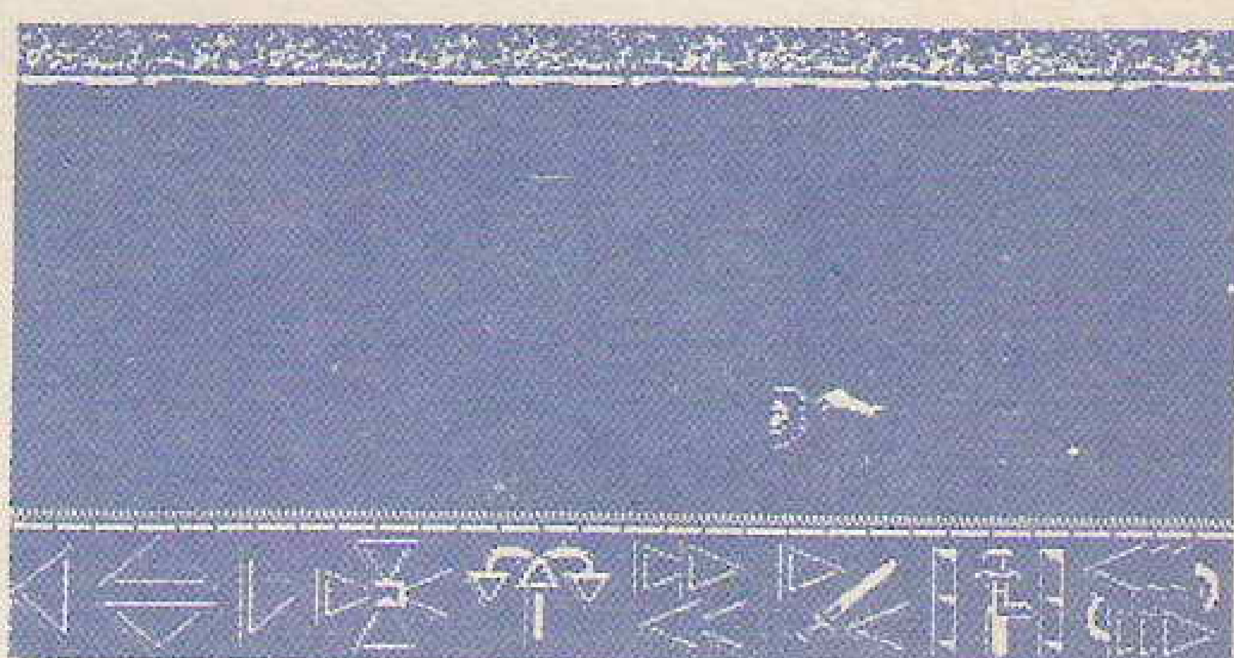
等著你。

10份精緻禮物


⑱在此的敵人會使用魔法，先用防禦逃過一劫，再射箭殺死它。

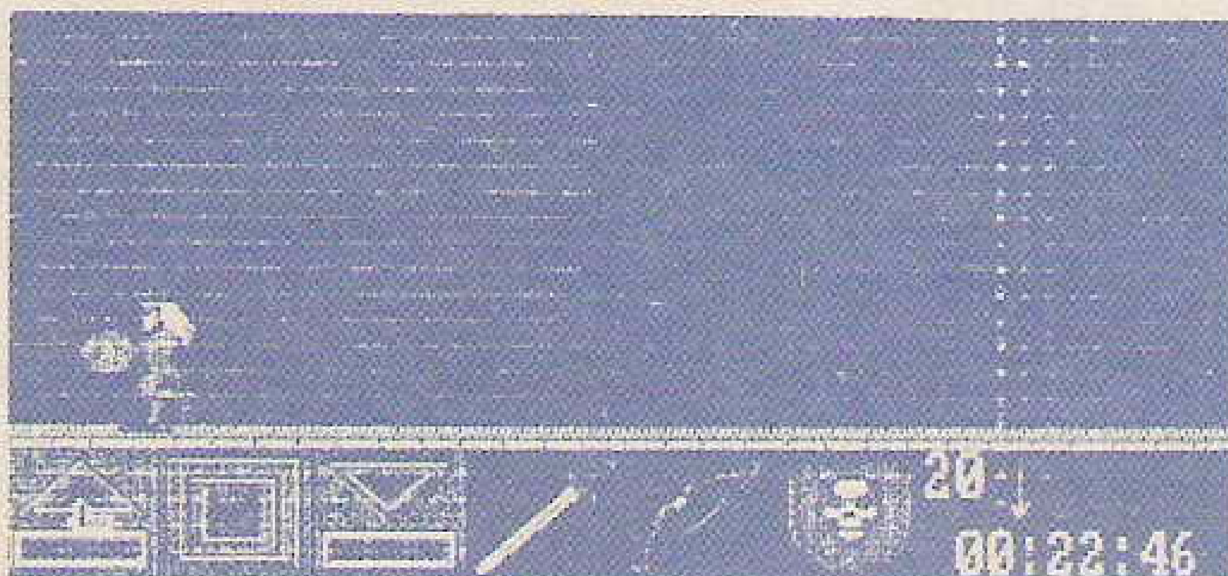

⑲因此，倒不如一開始就給它一箭！


⑳1.應付尼可龍的法力，只有用盾防禦，如此火球會反彈回去而傷了他自己。

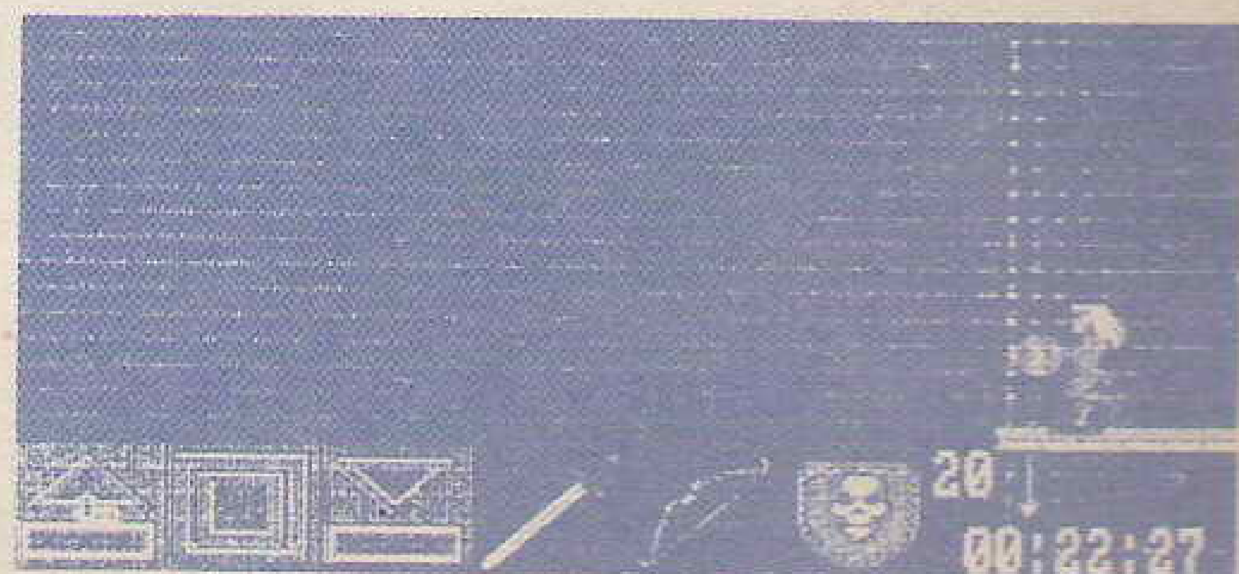

2.變成一個球體。







3.走過去把它撿起來。



4.此時電腦自動會把它丟到……接下來倒數計時開始，看各位了…

看完了這本軟體世界
雜誌，是不是希望
定期的擁有"她"？
只要花費NT$240元
就可收到六本嶄新
的軟體世界



請利用郵政劃撥
號碼：4042374-0
戶名：謝明奇

新阿拉丁

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

①特別獎1名：軟體世界雜誌一年份
②頭　獎1名：軟體世界珍藏版一套(3片裝)
③貳　獎2名：軟體世界貴族版一套(2片裝)
④叁　獎3名：軟體世界貴族版一套(1片裝)
⑤安慰獎10名：鑰匙圈1個

軟體世界讀者意見調查表
—個人篇—

①姓名：________ ②性別：____ ③電話：______________

④地址：________________________________

⑤年齡：□10歲以下　□11～15歲　□16～20歲　□21～30歲
□31歲以上

⑥職業：□學生　□其他(請註明學校或工作地點)__________

⑦教育程度：□小學　□中學　□高中／職　□大專

⑧目前所使用之電腦機型：______________

□Apple Ⅱ相容系列　□IBM PC相容系列　請詳填你的電腦廠牌
機型硬顯示配備及有否硬碟　□其他 ____________________

⑧是否會員：□是　□否，會員編號：______________

⑩每星期的零用金是多少？NT$ ______________

⑪你每星期平均花在電腦遊戲上面的金錢有多少？

____

快樂的暑假又來臨了！美國幾個"重量級"的遊戲也即將出，關於它們的最新消息，請密切注意七月份在暑假推的軟體世界，其他　精彩要目

專輯報導—動作遊戲專輯

國外報導—專訪宇宙傳奇Ⅲ的兩個寶貝蛋設計師

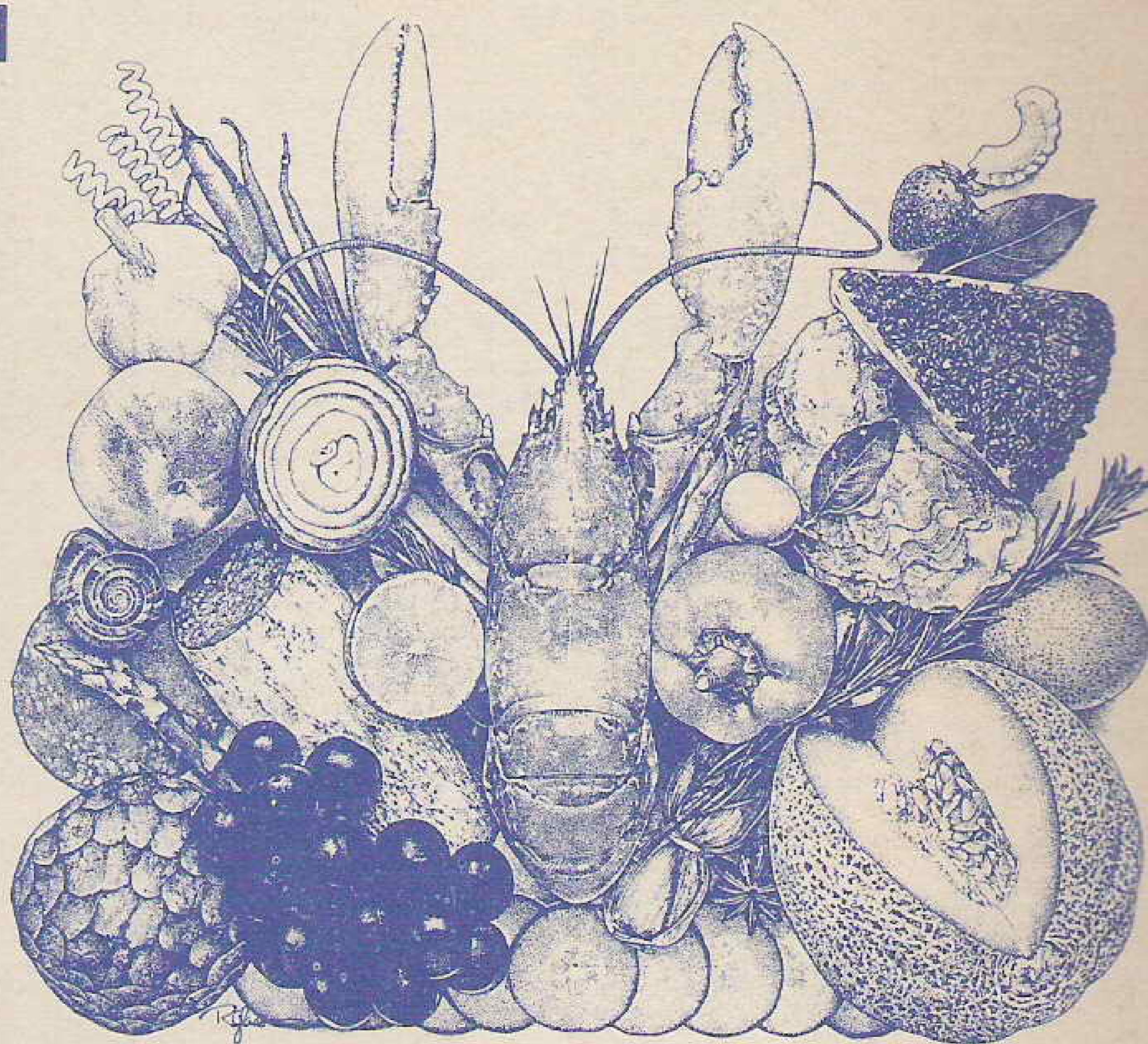
遊戲評論—國王傳奇評論

遊戲攻略篇—重金屬坦克五星上將作戰法

地心攔截攻略

沙漠傳奇—荒野遊俠攻略

前進高棉後半攻略地圖



—雜誌篇—

①你最欣賞本期那項內容：
□專輯報導　□新片介紹　□龍之天地　□遊戲攻略篇
□國外動態　□國內報導　□陳兆宏專欄　□廣告　□其他

②你認爲軟體世界雜誌最大特色在那裡？
____

③你認爲須要加强的內容是那些？________________

—產品篇—

①你最欣賞軟體世界產品那一項：
□獨特包裝　□操作手册　□彩色封套與貼紙
□設計編排　□售價合理　□其他 ________________

②你認爲軟體世界有待加强的部份是那些？
____

③在什麼情況下你不購買軟體世界產品？
____

④試評論軟體世界產品與其他產品的優缺點？
____

⑤你的顯示器種類：□MGA □CGA □EGA □VGA

—民主篇—

有獎票選活動，我心目中好的遊戲，按順序爲

	遊戲名稱	產品編號		遊戲名稱	產品編號		遊戲名稱	產品編號
①			②			③		
④			⑤			⑥		
⑦			⑧			⑨		
⑩								

軟體世界

出類拔萃





聖女貞德

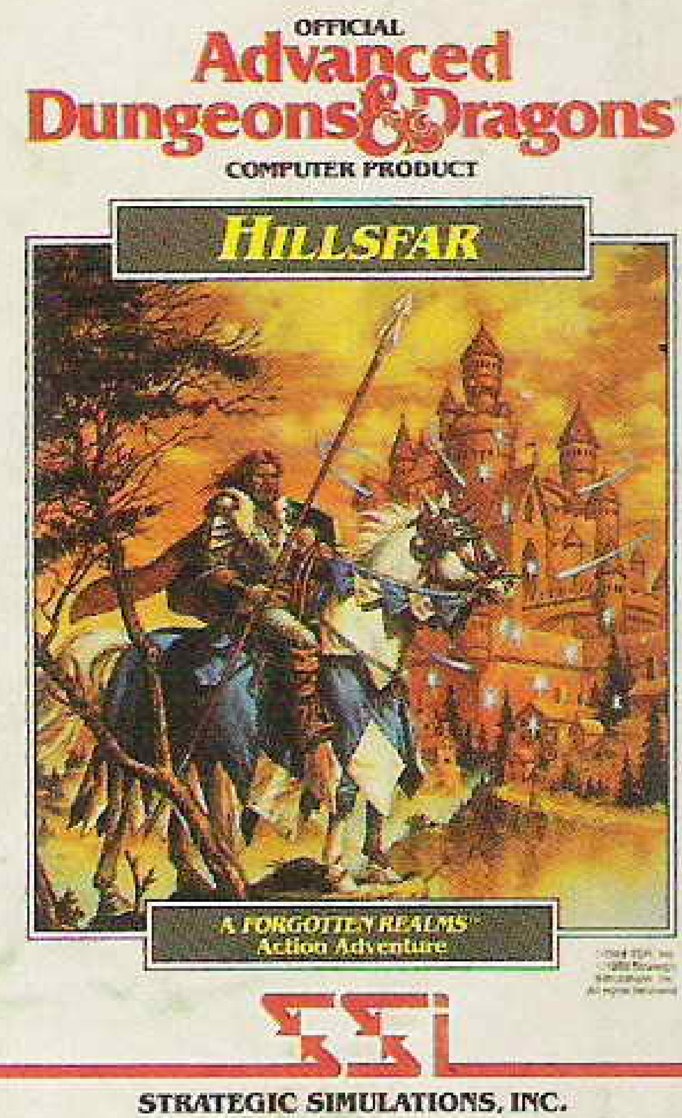
繼三國志後
另一部歷史的見證
法國花木蘭領軍出擊
只為幫助皇太子登位
精彩的城堡攻防戰
野外輕騎兵的廝殺……
均以立體動畫呈現

熱血高校

學校風雲又一幕
場景不輸大型電玩
如何對付尋仇同學
以暴制暴準過關
支援魔奇音效卡

幽城寶藏

龍與地下城又一驚世鉅作
這次以立體動畫演出
ＲＰＧ新生代可別猶豫
幽城寶藏任你挑
享受騎馬、開鎖的樂趣



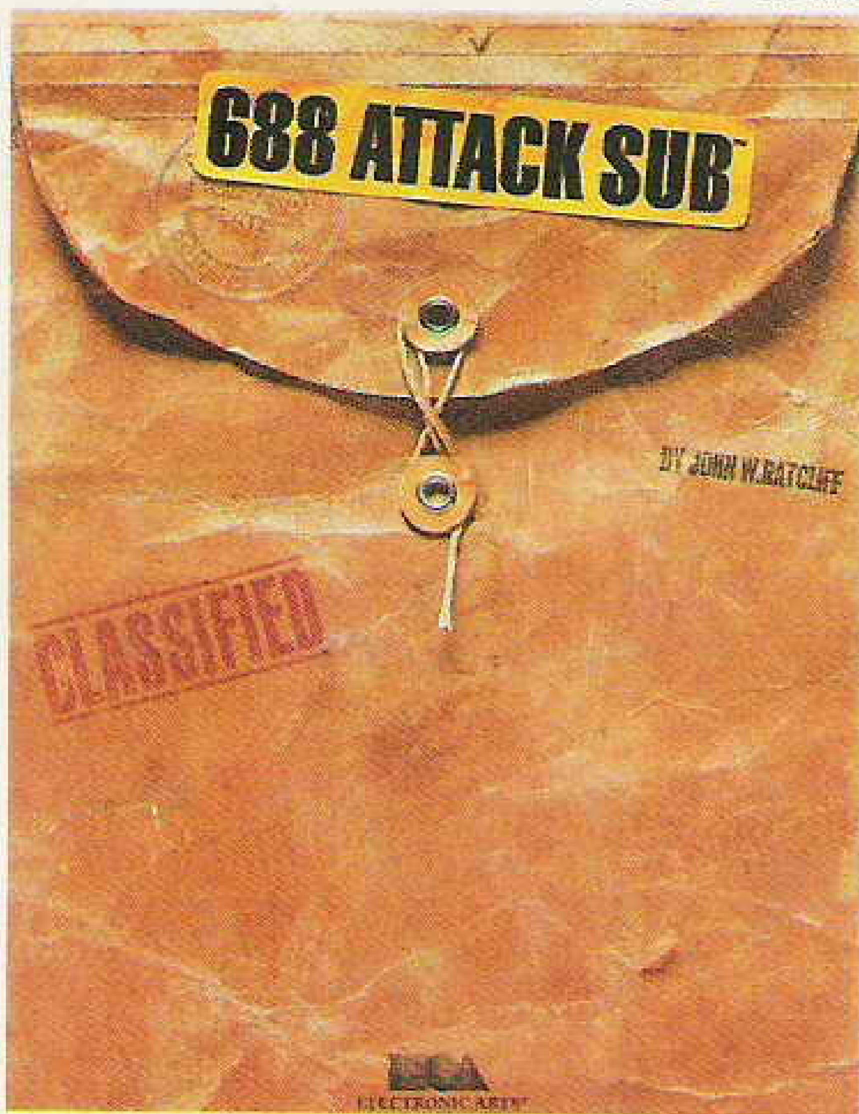
688攻擊潛艇

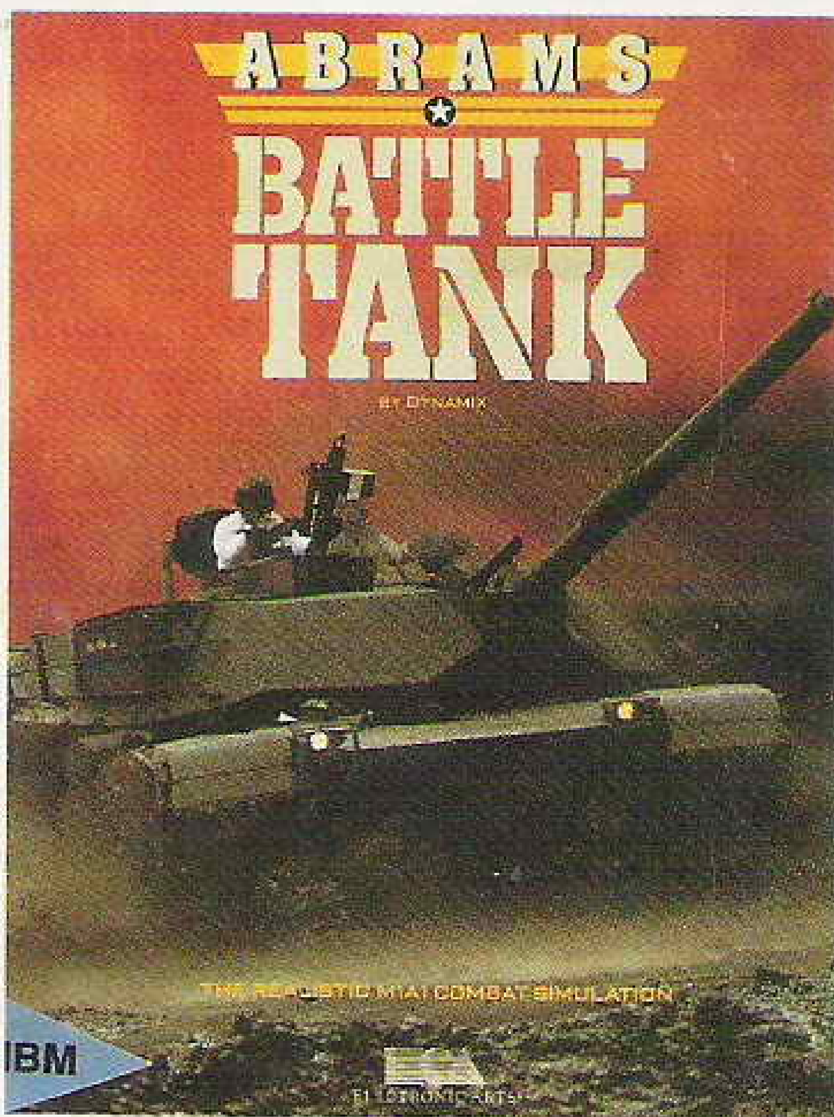
美蘇核能潛艇首次大公開
高度解析的傳真影像
支援魔奇立體音效卡
又可經由ＭＯＤＥＭ相對打
精緻的VGA畫面顯示系統
一種遊戲萬種享受
不買才後悔

魔奇音效卡

音樂卡的莫札特
只要卡一片
外加百萬音響
包你身歷遊戲中
充沛的軟體支援
先買先享受

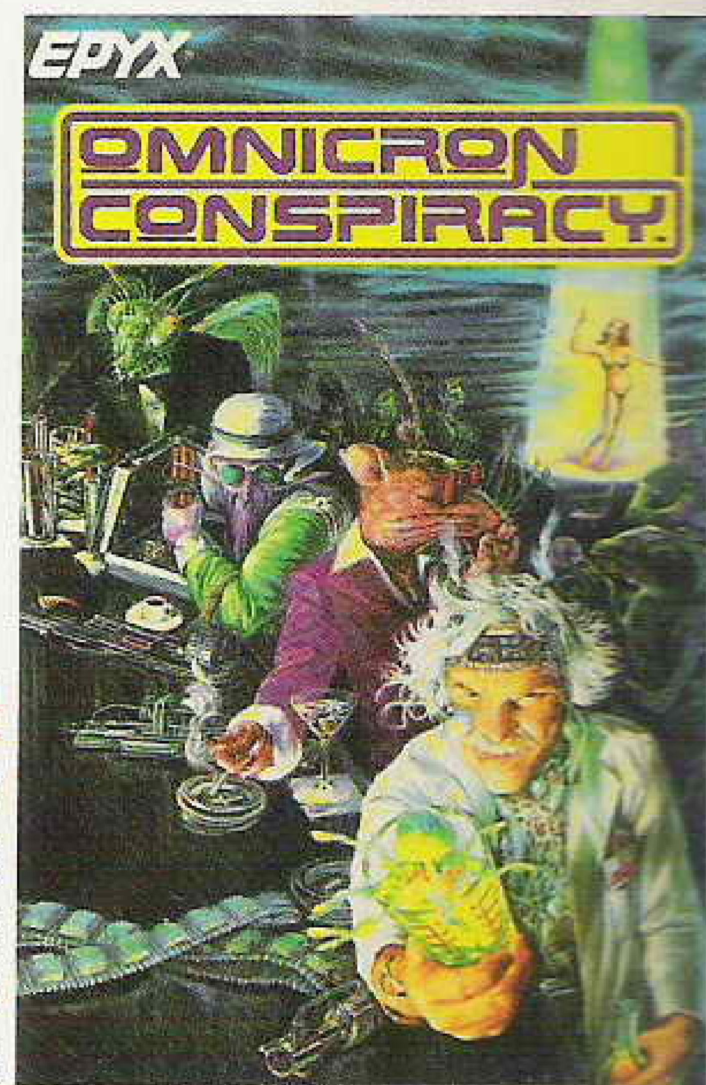






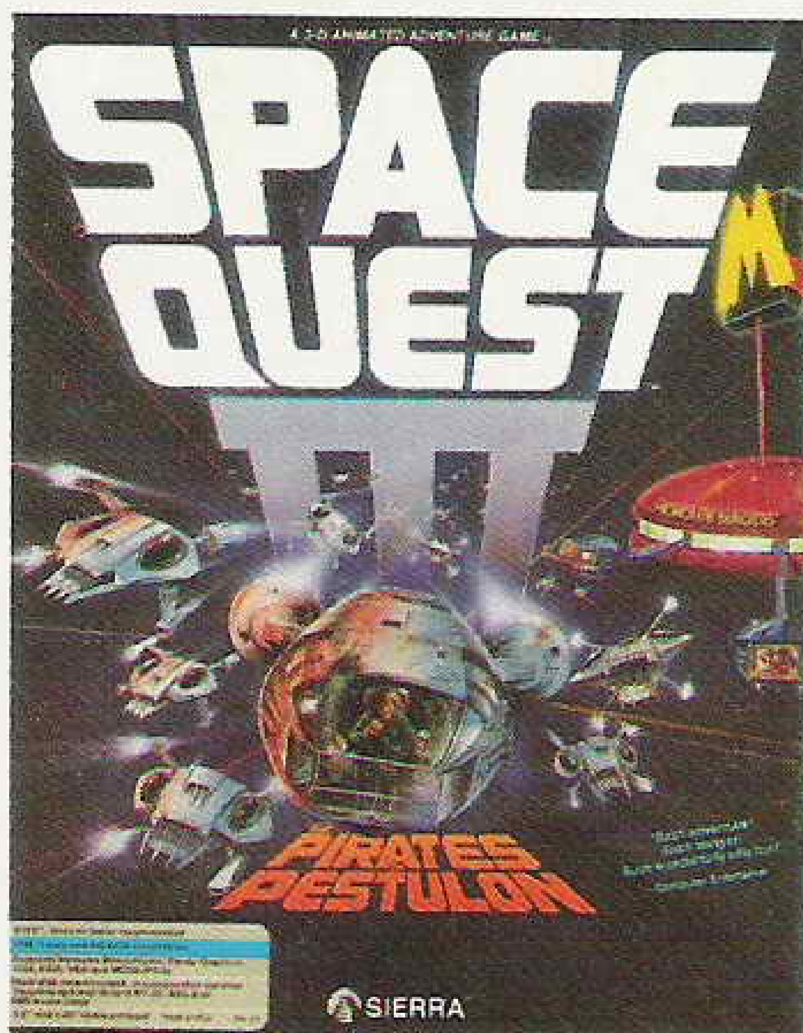
火戰車

有敵自遠方來，
不亦樂乎，
簡易的操作逼真的畫面
不再是推托的理由
看看美蘇在陸地上的戰果
是否超越海中的潛艇
別忘了同時購買688……



太空捕快

創新的小說題材
超時空的劇情展現
奇、奇、奇；迷、迷、迷
錯綜複雜撲朔迷離的案情
如何破案？看你太空捕快



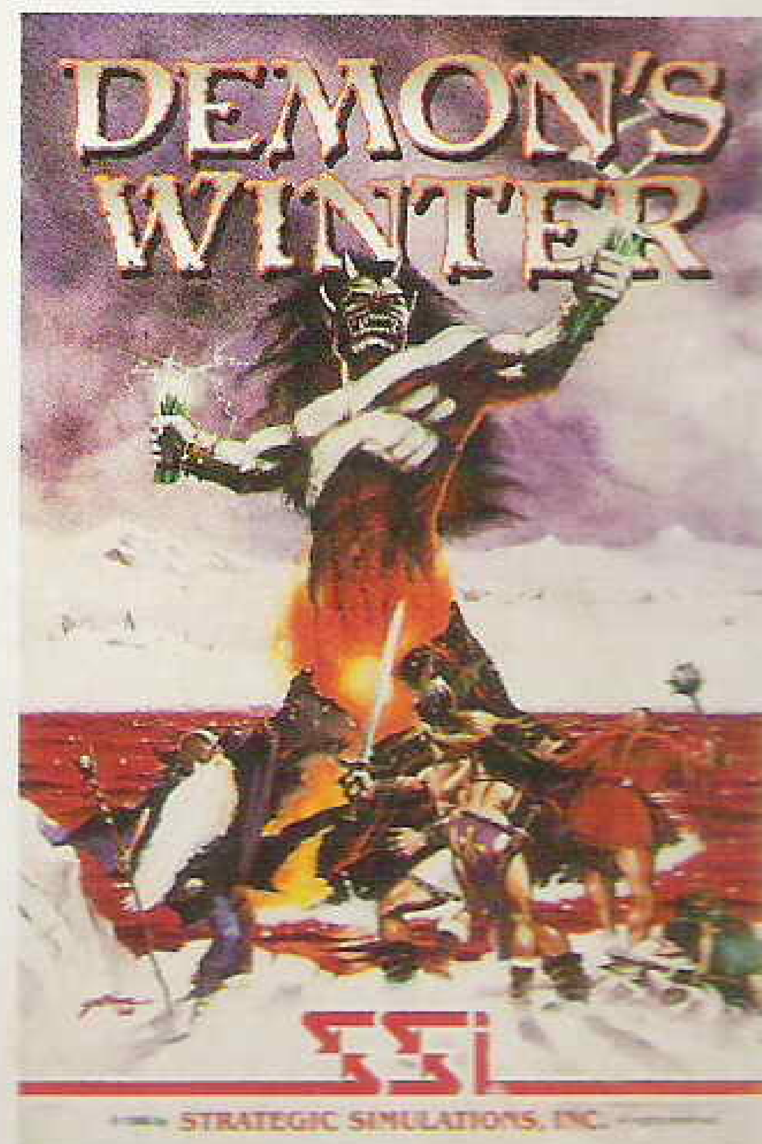
宇宙傳奇Ⅲ

宇宙傳奇、傳奇宇宙
劇情佈局故事場景獨立
簡易的雙向文字溝通
支援魔奇立體音效卡
這次購買包你滿意
220緊急行動中別忘了問一下經銷商

買名車 送名車

冬之魔

繼春之石後
又一超級角色扮演遊戲
遊戲範圍涵蓋七大地形
戰鬥方式包括海上、冰原…
如何結束冬之魔的猖狂
看你與五位同伴





空中飛鯊

不是大陸民主學運
這是第二次世界大戰
超越原電玩的特色
支援魔奇立體音效卡
影像、音效一齊呈現
眼明手快先買為快